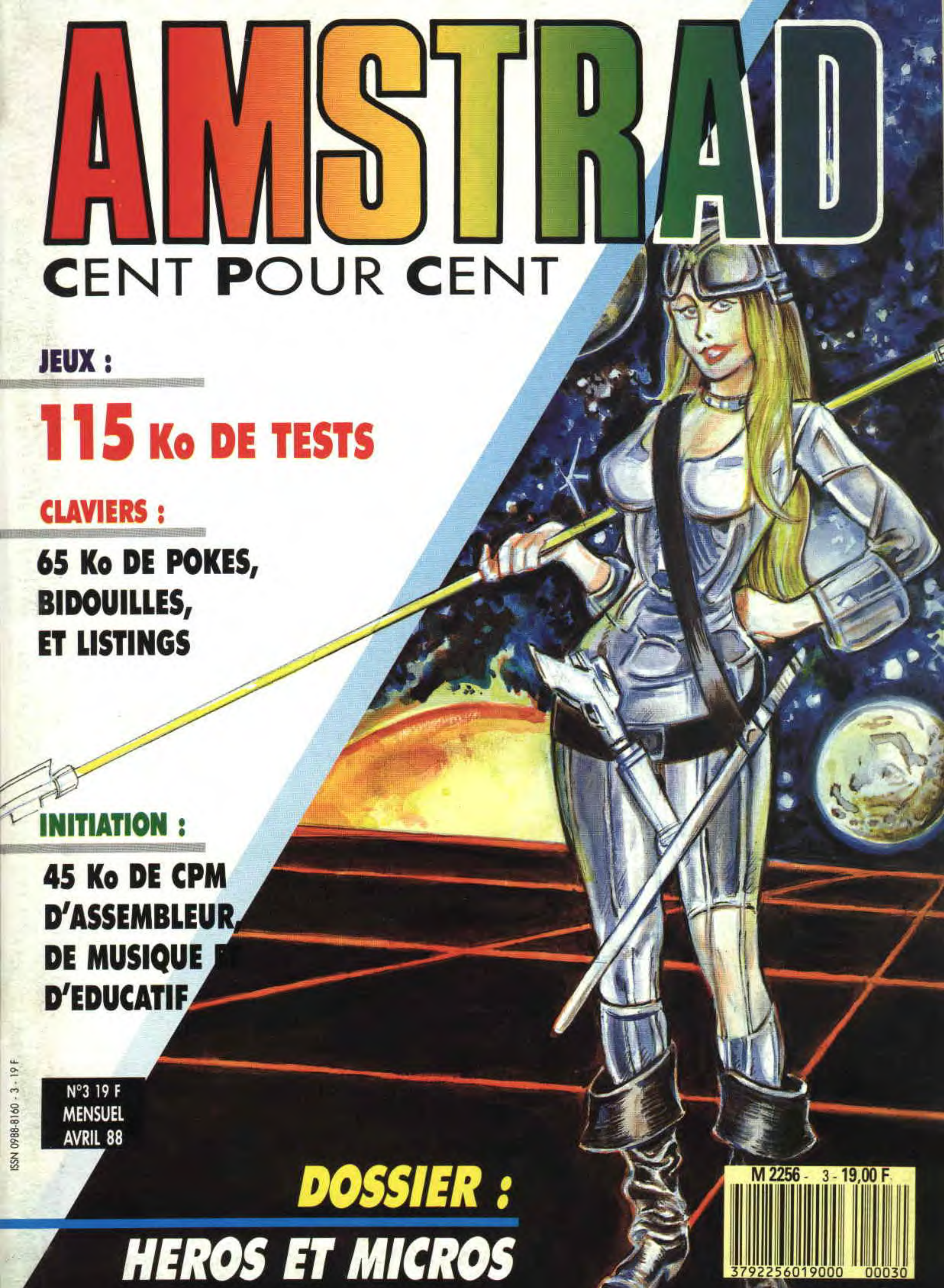

AMSTRAD
CENT POUR CENT
JEUX :
115 Ko DE TESTS
CLAVIERS :
65 Ko DE POKES, BIDOUILLES, ET LISTINGS
INITIATION :
45 Ko DE CPM D'ASSEMBLEUR, DE MUSIQUE ET D'EDUCATIF
N°3 19 F
MENSUEL
AVRIL 88
ISSN 0988-8160 - 3 - 19 F
DOSSIER :
HEROS ET MICROS
M 2256 - 3 - 19,00 F
3792256019000 00030

SOMM



AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Secrétaires de rédaction : Stéphanie MORDRET, Michel NAU
Chef de publicité : Frédérique COINTROT, assistée de Mona FATOUHI Tél. : 49.85.05.43
Ont participé à ce numéro : Robert BARBE, Léopold BRAUNSTEIN, Olivier FONTENAY, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, Dennis JARRIL, Alain KROURY, Igor LEFEUVRE, Nathalie MEISTERMANN, Pierre MISSIXE Jérôme RICHOUX - Dossier réalisé par Nathalie MEISTERMANN et Pierre VALLS - **Concept visuel** : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD - **Service abonnements** : Michèle PLANÇON - Tél. 49.85.05.05 - 1 an : 11 numéros 209 F - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY - **Photos** : Bruno RAOUX **Couverture** : Roland MONPIERRE **Photogravure** : CSM Tél. 42.94.04.40 **Impression** : I.E.I. Lisses

Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

FAUX VIRUS OU VRAIE INTOXICATION

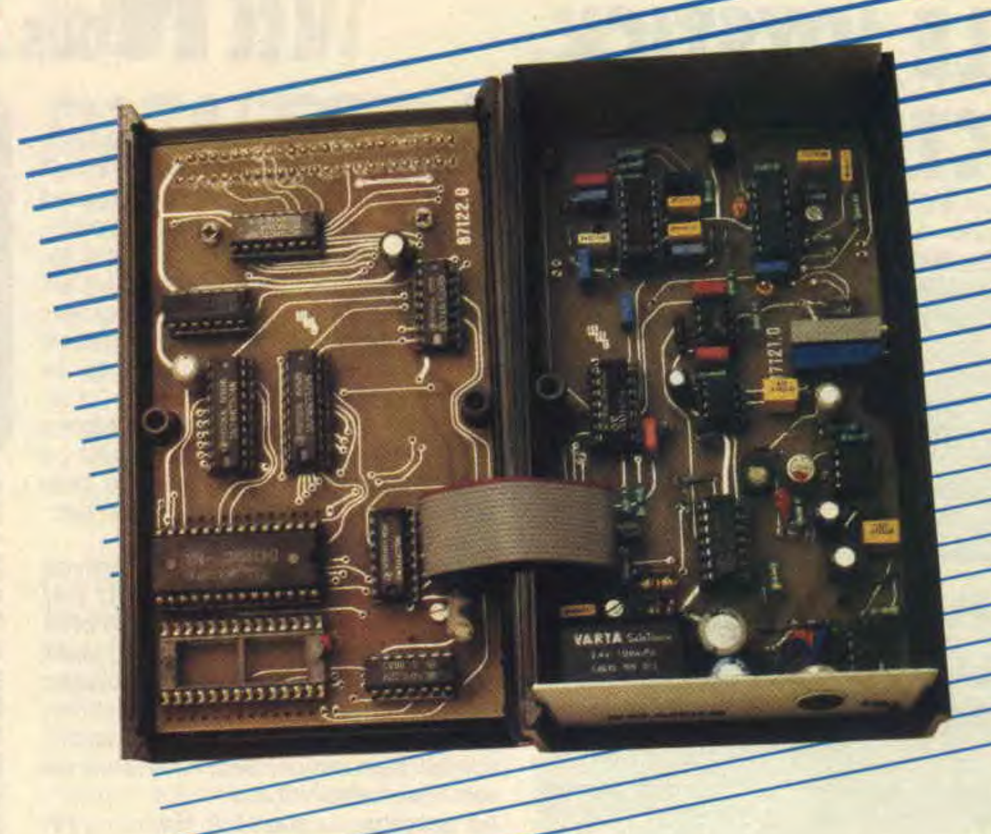
Le virus. On y vient, on y revient. On en a tellement parlé dans la presse ces derniers temps (presse micro, mais aussi télévision, grands quotidiens nationaux style *Libération*...) que moi, du coup, j'avais franchement pas envie qu'on en cause. Après tout, nos CPC ne semblent absolument pas concernés par cette affaire.
Seulement, il est possible que vous ayez quand même envie d'avoir quelques détails. En plus, je suis sûr d'une chose. Dans la famille, vos parents vous considèrent comme un génie de l'informatique parce que vous jouez à Pac Man ou à Arkanoïd. Du coup, quand ils ont entendu parler de virus à la télé, ils sont tout de suite venus vous demander de leur expliquer. Et les copains au bahut, à mon avis ça doit être pareil... Bon. Alors je me suis dit qu'il fallait que vous ayez quelques trucs bien pensés à répondre.
Voilà. J'explique tout, foi de Zythoun. Le virus est un programme qui, d'une manière ou d'une autre, efface toutes les données d'un ordinateur et se recopie de disquette à disquette. Prenons un exemple concret. Un copain vient de vous filer une copie d'un jeu. Comme bien mal acquis est sensé ne jamais profiter, disons que cette copie comporte un virus. Bien. Vous jouez avec la copie, puis vous faites un reset de l'ordinateur, mais sans l'éteindre (très important). Le virus est en fait resté en mémoire. Si vous introduisez une autre disquette, quelle qu'elle soit, il va venir la détruire. Grave, et même scandaleux !
Pour CPC, vous vous en doutez, les choses ne sont pas dramatiques. D'abord parce que, après enquête, il n'y aucun virus de quelque sorte que ce soit en circulation. Ensuite parce que, pour contrer l'ennemi éventuel, il suffit de prendre l'habitude d'éteindre l'ordinateur au lieu de faire un reset.
Mais là où les choses pourraient devenir dramatiques, c'est pour les ordinateurs possédant un système d'exploitation sur disquette ou disque dur. C'est le cas de l'Amiga et, bien entendu, des PC et compatibles. Dans ce cas-là, le virus se recopie sur le disque dur. Or, un disque dur contient l'équivalent de deux cents disquettes. Si un virus s'y installe, l'ensemble des données est planté... Imaginez un peu la rage d'un mec qui perd autant de programmes ou de fichiers personnels...
Voilà pour les faits. Mais revenons maintenant à l'énorme impact médiatique du phénomène.
Personnellement, ça me rappelle beaucoup ce qui s'est passé pour le Sida. Beaucoup de choses sont en effet identiques : une "maladie" qui est véritablement très grave, mais dont l'impact réel est sans commune mesure avec la publicité qui lui est faite. Le cas du virus est encore plus flagrant puisque, si la "maladie" est très faiblement répandue aux USA, on recense moins de vingt cas en Angleterre et seulement quatre ou cinq en France. Malgré une longue enquête, je n'ai pu trouver qu'une seule personne possédant une disquette infestée : une simulation d'hélicoptère très célèbre qui vient de sortir sur ST. Je ne cite aucun nom pour ne pas faire de tort inutile à un éditeur respectable : ce n'est bien sûr pas un orignal qui est piégé, mais un pirate qui a rajouté le virus sur une copie avant de la distribuer.
Tel est d'ailleurs le seul vrai danger des virus à l'échelle de la micro-informatique : que des pirates mal intentionnés s'amusent à ce jeu pervers en répandant des virus mortels mais indécelables car soigneusement camouflés. Heureusement, la réalisation technique d'un virus nécessite de solides connaissances hard et soft (électronique et assembleur).
Le deuxième danger, tout aussi réel que le premier, est la parano qui continue à se répandre, encouragée qu'elle est par des journalistes en quête de scoop. Et ce danger est encore renforcé par certains éditeurs de logiciels qui récupèrent le phénomène au maximum, prétendant avoir des outils pour lutter contre le virus et mettant "gracieusement" à la disposition du public une banque de données Minitel sensée contenir des éléments superimportants et exclusifs sur le virus. Au prix du 36 15 et avec l'impact médiatique actuel du virus, ça risque toujours de rapporter quelques centaines d'heures de connexion à un serveur en mal de publicité...

J.O. AU SOMMET



Les jeux Olympiques de Calgary viennent à peine de finir et ceux de Séoul (jeux d'été) ne vont pas tarder. Epyx, la célèbre firme US, auteur des célèbres Winter Games et Summer Games (comme par hasard), a signé un accord officiel avec le Comité international olympique pour réaliser les adaptations "officielles" des J.O., que ce soit d'hiver ou d'été. Au programme d'abord, l'hiver. The Games, Winter Editions, reprendra les épreuves déjà connues des afficionados de Winter Games, mais d'une manière complètement différente et très sophistiquée : il sera possible de placer des caméras où vous le souhaitez pour le ski alpin et même de choisir la musique pour le patinage artistique. Ça promet, et c'est prévu pour le mois de juin, tout comme Summer Editions, qui reprendra, lui, les épreuves classiques des J.O. A propos de J.O. d'été, vous savez sûrement que Summer Games, très célèbre sur Apple II ou C 64, n'a jamais été adapté sur CPC. Eh bien cette lacune va être réparée au printemps. US Gold prépare en effet une compilation d'épreuves sportives, 23 au total, avec Winter Games et Summer Games. Ce dernier sera en effet une nouveauté sur CPC ! Sachant que cette compilation devrait être vendue au prix de 150 F, ça va franchement être une bonne affaire...

LA VOIX DE SON CPC



Ouahouh... Zbling... Hoops... Bling... Booorm... Et toutes ces sortes de choses... Etonnant, il est maintenant possible de digitaliser des sons et de les réemployer sur CPC. A ma connaissance, le seul logiciel qui en était capable jusqu'à maintenant était (et est toujours, d'ailleurs) Echosoft, de Esat Software, qui "samplait" les sons uniquement par logiciel. Là, il n'en est rien.
DIGIVOX est en effet une interface qui vient se relier au port d'extension de votre CPC. Une partie du logiciel de gestion étant écrite en CP/M 2.2, la possession d'un drive est donc une condition sine qua non. DIGIVOX vous permet de digitaliser environ trente secondes de musique, de paroles, de blabla... Enfin bref, ce que vous voulez. Il est après coup possible de réentendre votre enregistrement. La qualité, sans atteindre -bien évidemment - celle d'un studio, est quand même exceptionnelle pour un CPC. Et si vous branchez votre bécane sur la chaine hi-fi, attention les oreilles, ça pète...
Vous pourrez, grâce à DIGIVOX, inclure des voix ou des musiques dans vos propres programmes, ce qui est encore une des meilleures manières que l'on connaisse pour augmenter l'intérêt d'un jeu. Et je ne vous parlerai même pas des programmes éducatifs que l'on pourrait faire grâce à un outil de ce genre.
Néanmoins, DIGIVOX possède deux défauts. D'abord son prix : 1200 F. Selon ses concepteurs, cela s'explique par la sophistication de l'appareil et de son électronique, et ensuite par le fait qu'aucun distributeur n'a encore voulu prendre en charge la distribution de DIGIVOX, ce qui oblige les concepteurs à le promouvoir de manière quasi artisanale. Regrettons au passage que les distributeurs, de nos jours, se contentent de plus en plus d'être de simples revendeurs et n'osent guère innover ou prendre des risques pour leurs clients. Deuxième défaut de l'appareil, il est impossible de réutiliser les digitalisations si vous ne possédez pas l'interface. Dommage, mais ce détail sera peut-être corrigé à moyen terme, ce qui ferait de DIGIVOX l'outil idéal pour tous les programmeurs.

DIGIVOX, 1200 F TTC. Disponible auprès de la société EMM, 7, rue Meling, 75019 Paris, tél. : 42 41 24 92.



JEUX VIDEO

Jeux vidéo, oui, mais jeux SUR vidéo ! Ah, ça change tout, pas vrai ? C'est encore Epyx, décidément très dynamique, qui vient de faire le premier pas. Des jeux vont bientôt être commercialisés aux USA avec une disquette et une cassette vidéo. Il faudra bien évidemment en plus un câble pour relier le magnétoscope à l'ordinateur. Puisque Epyx va faire l'adaptation des J.O., vous vous imaginez en train de jouer avec l'image des vraies compétitions sur votre écran ? Et, bien entendu, les coureurs n'avanceraient qu'à la vitesse avec laquelle vous agitez votre joystick. Une innovation que tout le monde attend depuis longtemps et qui devrait être lancée ces jours-ci sur le marché américain. Seul problème, il paraît très peu probable que le système soit importé en France : le coût est prohibitif et en plus, il faudrait adapter les cassettes NSTC (format US) au Sécam (système français). Techniquement, c'est très dur et surtout très embêtant à faire. Résultat, les représentants européens d'Epyx hésitent énormément. Bah, tant pis, ça sera un bon prétexte pour aller passer des vacances à New York.



LE JOYSTICK CTS FRANCE

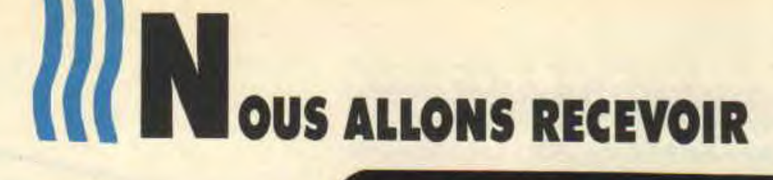
Le superjoystick COBRA du mois est pour Anthony Breal de Joué-lès-Tours. Et toc ! Peut-être vous le mois prochain. En attendant, ça fait deux mois que nous possédons la gamme complète des joysticks CTS FRANCE et ils se portent toujours aussi bien !!! Même Sined n'a pas encore arraché un manche en jouant à BARBARIAN... Incroyable !!!

REVUE DE PRESSE : LA GUERRE CENT POUR CENT EST FINIE.

Tout nouveaux, trop beaux, nos deux premiers numéros d'AMSTRAD CENT POUR CENT ont suscité de nombreuses réactions :
les enthousiastes qui nous viennent de votre courrier pour lequel, lecteurs chéris, nous vous bénissons ; les chagrines, qui arrivent par lettres recommandées et éditoriaux incendiaires de la part de deux de nos confrères.
Prenant comme prétexte un article qui se voulait plus amusant que méchant, les anciens de la presse micro nous assaillirent de reproches et exigèrent la publication d'un droit de réponse.
Les uns, les éditions SORACOM, se rendant compte de la futilité de cette polémique, ont renoncé à cette perte de temps pour se consacrer à leurs lecteurs. Nous ne pouvons qu'approuver une telle attitude que nous faisons également nôtre.
Pour les autres, les éditions LASER PRESSE - se sentiraient-elles réellement atteintes ? - , nous nous faisons un plaisir de passer leur droit de réponse...

DROIT DE REPONSE

Le numéro 1 de votre nouvelle publication comporte un article dont les termes dénigrent notre magazine AM-MAG.
Rappelons ici qu'il s'agit depuis janvier de la nouvelle appellation d'AMSTRAD MAGAZINE. Ce titre a été créé et exploité en toute indépendance depuis juin 1985.
Un accord juridique signé en janvier 1987 a permis à AMSTRAD FRANCE d'exiger un changement de nom dès 1988.
AM-MAG, tiré à 130 000 exemplaires, comporte des articles sur les jeux, la programmation et même le professionnel sur AMSTRAD...
Une deuxième publication a été lancée : AM-PRO...



NOUS ALLONS RECEVOIR

Voyons un peu les logiciels annoncés qui doivent donc sortir incessamment sous peu, bientôt, demain, enfin quand ils seront prêts quoi... Chez Loriciels, SPACE RACER est bientôt disponible. C'est une course de scooters du XXIe siècle. C'est beau, ça a d'abord été réalisé sur Atari ST, on va donc avoir droit à une version CPC en 4 couleurs sur le même principe que MACH3...
De Ere Informatique, on attend toujours impatiemment CAPTAIN BLOOD ; espérons que le jeu n'aura pas trop perdu de ses qualités lors de son passage de l'Atari ST vers le CPC...
Infogrammes nous annonce l'arrivée de LA PANTHERE ROSE, un soft Magic Byte (tout comme WESTERN GAMES et CLEVER ET SMART) dont nous avons reçu une démo amusante. La page écran de présentation est fort belle mais les graphismes du jeu m'ont semblé bien minuscules. Attendons de voir le soft définitif...
Au passage, de son côté, Gremlin prépare un soft intitulé THE PINK PANTHER... Laquelle des deux adaptations



sera la plus réussie ? La réponse très bientôt... Infogrammes nous a aussi concocté une compilation appelée LES PRIVES. Nous y trouvons quatre logiciels déjà connus : LA FORMULE, L'HERITAGE, L'AFFAIRE VERA CRUZ et L'AFFAIRE SYDNEY... A réserver aux amateurs du genre...
Enfin, il y a chez Ubi Soft des gens en train de bosser à l'adaptation de DEFENDER OF THE CROWN sur nos CPC. Etonnant, non ? Avec Ubi, il faut s'attendre à tout et je suis sûr qu'ils vont nous donner une adaptation tout à fait honnête.

NOUS VENONS DE RECEVOIR

De Firebird, nous avons reçu deux jeux très attendus. La suite de DRUID, ENLIGHTEMENT ou DRUID II. Le jeu est encore plus complet que le précédent, les possibilités magiques de Hasrinax le druide se sont considérablement accrues... A n'en pas douter, nous prendrons encore plus de plaisir à jouer avec DRUID II.
Autre soft attendu, il s'agit de DARK SCEPTRE. Effectivement, ce logiciel a été annoncé il y a maintenant plus d'un an !!! Les programmeurs ont dû plancher dur... Les graphismes de la préversion que j'avais vue il y a un an étaient en Mode 1 et quatre couleurs ; ils sont maintenant en Mode 0 et quatre fois plus de couleurs... Le jeu promet d'être intéressant puisqu'une centaine de personnages évoluent dans quelque quatre mille lieux différents... Wouaww...
Autre logiciel que nous découvrirons le mois prochain, BLOOD VALLEY de Gremlin, un jeux d'aventures-arcades pour deux joueurs... L'écran de jeu partagé en son milieu permet à deux joueurs de s'affronter ou de jouer chacun dans son univers...
Pendant que nous y sommes, dans le premier numéro je vous faisais voir des photos d'ALTERNATIVE WORLD GAMES version Commodore 64. La photo d'à côté provient de la version Amstrad. Comme quoi le jeu devrait être disponible très bientôt.





A PROPOS DE DISCO

L'essai que nous faisons de DISCOLOGY dans ce numéro n'est peut-être pas hypercomplet ; nous n'avons eu que très peu de temps pour en écrire le test (vraiment très peu), cependant nous désirions mettre en avant les qualités de ce soft trop souvent considéré comme un outil de piratage uniquement. Si les éditeurs ne nous sont pas tous tombés sur le dos, nous ferons d'autres tests intéressants...

MESSAGE PERSONNEL A OKJV

Ouaip, j'ai lu ton message dans ma BAL sur RTEL. Pas de problèmes, tu peux m'envoyer tes trucs. Robby.

MICROSERVEUR

Le mois prochain nous aurons deux pages télématiques. Effectivement, de dynamiques jeunes gens de l'APC (Association de presse et communication) viennent de m'apporter un kit-serveur tournant sur 6128 uniquement ! Il y a là un logiciel en disquette et un câble CPC-Minitel équipé d'un détecteur de sonnerie. Ça coûte 395 F et ça a l'air tout à fait correct. APC, 7, rue du capitaine Ferber, 75020 PARIS, tél : (1) 48 97 84 84. Et voilà pour les pressés.

ELITE II BIENTOT ?

En ce moment, les gens de Firebird sont en train de nous préparer un soft qui s'apelle EPT. Il s'agirait d'une parodie de ELITE. Fort bien... Mais je n'ai toujours pas réussi à avoir la confirmation du projet ELITE II... Effectivement, les auteurs de ELITE seraient en train de bûcher sur leur BBC (l'ordinateur sur lequel a été créé ELITE) à la création de ELITE II. Sympa, on aura ça sur nos CPC d'ici un ou deux ans...

LES P.A

Beaucoup d'entre vous ont trouvé qu'il manquait à notre journal une rubrique petite annonce. Les forts en thème auront compris que sans VOS petites annonces, il ne risquait pas d'y avoir de rubrique P.A. Alors envoyez-nous des P.A en quantité, nous avons à peine de quoi remplir une demi-page pour l'instant ! Allons, allons, du nerf, et n'hésitez pas à saisir votre plume, même si ce n'est que pour nous écrire un tout petit mot. Moi, de mon côté, je vous promet une surprise de taille d'ici 2 à 3 mois dans la rubrique P.A.

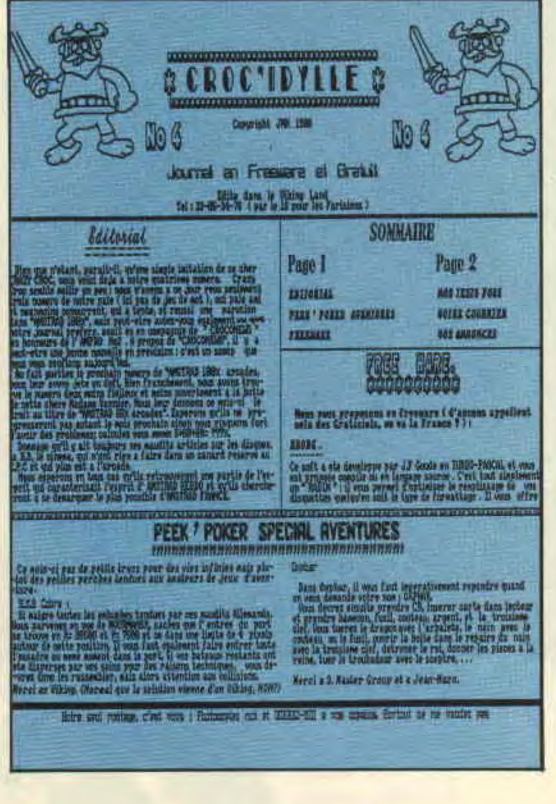
VIVE LA RAQUETTE II

Au moment où vous lisez ce journal, toute la rédaction est en train de jouer à ARKANOID II, la revanche de Doh... J'espère que vous arriverez à distinguer un peu les tableaux du jeu sur la jaquette qui doit se trouver quelque part dans cette page... En attendant mieux...



LA PAO : PASSION ASSISTEE PAR ORDINATEUR

Le mois dernier, CRAZY CROC nous avait tapé dans l'oeil. Ce mois-ci c'est CROC'IDYLLE que nous voudrions vous faire connaître si vous ne le connaissez pas encore. Ce sont là de véritables petits journaux créés par de vrais passionnés de leur bécane. Un grand bravo à vous tous, les fous de l'AMX et autres softs de PAO. Pour recevoir CROC'IDYLLE c'est le 33 05 34 76. Et puis il y a CPC MAGAZINE, un autre journal en freeware (gratuit quoi !) que vous pouvez vous procurer au 95 21 70 02. Le point commun de tous ces fanzines, c'est la bonne humeur et l'esprit critique. Bravo, continuez comme ça et n'oubliez pas de m'abonner : Robby, AMSTRAD Cent Pour Cent, 53, avenue Lénine, 94250 GENTILLY.



CROC'IDYLLE

No 4

No 4

Journal en Freeware et Gratuit

Editorial

SOMMAIRE

Page 1

Page 2

FREE WARE

PEEK / POKER SPECIAL AVENTURES



CPC MAGAZINE

Test...

Minitel...

Revue de presse...

LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

LE TARE DU MOIS : ZODIAC MINDWARP

Les Anglais ont la particularité d'aimer les dégénérés de toute sorte, et d'élever au statut de star des illuminés sentant bon les extrêmes et les scandales. Au contraire des chanteurs français, qui passeraient aisément aux yeux de vos parents pour des gendres parfaits ou de très gentils employés de bureau (je sais, il y a des exceptions, Rita Mitsuko ou Bérus), les chanteurs anglais poussent toujours plus loin l'excentricité et l'ambiguïté. Suivez mon regard : Elton John la "folle", Boy Georges et ses scandales, Bowie ex-prêtre décadent, Lemmy (Motorhead) et ses boutons, Samantha Fox et ses avant-postes, les Sex Pistols et la reine, je pourrais continuer la liste à l'infini tant la musique anglaise recèle de tarés en tout genre. Le dernier né de ce zoo coloré se nomme ZODIAC MINDWARP. Comme ses illustres prédécesseurs, le roman de sa vie regorge d'anecdotes savoureuses et particulièrement salées. Pour exemple, ce cher monsieur a dû retirer l'anneau qu'il portait au bout de la euh... bistouquette, car ses petites amies avaient la malencontreuse habitude de se le coincer entre les dents. Comme vous l'imaginez, ZODIAC ne fait pas dans la dentelle, et sa musique n'est pas vraiment dans la lignée des Petits Chanteurs à la Croix de Bois... Il chante un hard rock décapant, le genre bande-son du jeu Barbarian propre à faire frémir le malade de Métallica qu'est SINED, le barbare d'AMSTRAD Cent Pour Cent. L'album de ZODIAC MINDWARP est d'ailleurs à la hauteur de la démesure médiatique de son personnage : un brulôt destructeur, sorte de croisement intemporel d'AC/DC et des Sex Pistols. Malgré le slow de rigueur (qui semble tout droit sorti d'un album des Rolling Stones), toutes les chansons du disque feront le bonheur des amateurs de sensations fortes : gros riffs de guitares saignants, voix virile et sauvage, solos qui clouent au sol, et même une reprise inévitable du *Born to be Wild* de Stepenwolf (assez étrangement repris aussi par l'autre grand nouveau groupe de hard anglais, The Cult). Pour ce qui est de l'image, des clips et des textes, on nage ici en pleine science-fiction, les vaisseaux extraterrestres propagent la débauche (le clip de *Prime Mover*), et les Hell's Angels font bon ménage avec les super-héros, ces derniers étant une véritable obsession pour Zodiac (*le Surfer d'Argent* et *Dr .Doom* en particulier). Au fait, j'ai oublié de vous donner le titre du disque : ZODIAC MINDWARP-TATTOED BEATS MESSIAH (Phonogram).

CLIP DU MOIS : CARNIVORE - LES GARCONS BOUCHERS.

La claque! Magistral. Un clip Gore comme on n'en espérait plus, qui va ravir les lecteurs de notre vénéré journal. Pour leur chanson phare CARNIVORE, les Garçons Bouchers ont réalisé un clip totalement sanguin, avec en prime des invités de marque: Béatrice Dalle, magistrale, y découpe de la barbaque à la tronçonneuse, et le Professeur Choron y promène sa moustache et son crâne pelé. Le sang gicle à profusion et les images sont superbes. Toutes nos félicitations au réalisateur Jean-Michel Roux.

45 TOURS DU MOIS : WENDY and LISA - SIDE SHOW (VIRGIN).

Tous les fans de Prince connaissent bien les deux ex-membres de son groupe The Revolution: Wendy la guitariste sensuelle et Lisa la pianiste inventive. Après avoir été de nombreuses années dans l'ombre du Kid de Minneapolis, elles explosent en ce moment sur le devant de la scène avec leur propre musique, toujours inspirée, toute en finesse, sentant bon les influences classiques de Lisa et portée par la superbe voix de Wendy. La chanson SIDE SHOW est une indéniable réussite, se révélant toujours plus magique au fil des écoutes. Très beau !

EMISSION T.V. DU MOIS : BOULEV'HARD DU HARD - VENDREDI - 0H40 -M6

Les amateurs de hard rock sont bien mal considérés par les médias "officiels". En effet, malgré une presse spécialisée étonnante de vitalité (*Métal Attahk, Hard-rock magazine*, bénéficiant d'une bonne côte aux Etats-Unis, ou l'excellent *Hard Force*) et des ventes de disques importantes pour une moindre promotion, les télés et les radios n'ont jamais vraiment tenu compte de ce style musical pourtant vivace. Il y a, pourtant, comme ailleurs, du bon hard et du mauvais hard. Du hard pour minettes (Europe), du hard mélodique (les ballades de Scorpions, non ?), du hard punk (Zodiac Mindwarp justement), du hard ultra-violent ou du hard progressif. Heureusement, il y a aussi *Boulev'hard du hard*, l'émission hebdomadaire présentée par Jean-Pierre Sabouret sur M6, qui ne fait l'impasse sur aucun des courants précités. L'émission est simple : des clips, rien que des clips, nouveautés, comme les sublimes *Guns and Roses* ou *Aerosmith*, mais aussi des classiques, des oldies, extraits de concerts ou anciens clips que l'on redécouvre avec grand plaisir. Car le hard a aussi son passé, et ses précurseurs, les Yardbirds, Led Zeppelin, les Who, MC5 et tous les autres que nous propose chaque semaine Sabouret. Alors ne loupez plus *Boulev'hard*, et pour les plus allumés d'entre vous, ne ratez pas non plus les quelques autres hardeux du petit écran : Philippe Manoeuvre une fois par mois aux *Enfants du Rock*, qui aime aussi les décibels cloutés, et les apparitions du hardeux fou Francis Zegut deux fois par semaine à *Direct* à midi sur CANAL +.

CONCERT DU MOIS : LES BERURIERS NOIRS - ZENITH - PARIS - 3 MARS

Un concert des BERURIERS NOIRS, c'est comme le cirque, c'est toujours pareil mais, à chaque fois, c'est une représentation unique. Pour leur premier passage au Zénith, les "BERU" avaient décidé que le prix des places ne devait pas dépasser 50 F, et la masse de leurs fans, des curieux et des voyeurs étaient au rendez-vous. Un Zénith plein à craquer pour un groupe français qui a toujours refusé toute compromission avec le show biz, c'est un exploit qui justifie à lui seul notre admiration. Purs et durs, tels sont les "BERU", à l'image de leur musique, un punk rock agressif et sans fioriture propulsé par une boîte à rythme titanesque et une guitare hypersaturée sur laquelle viennent se greffer quelques solos de saxophone. Les paroles des chansons sont éminemment politiques et antiracistes, les BERURIERS ont quelque chose à dire et plutôt que de le seriner doucement, ils le crachent et le gueulent sur des refrains à la fois lyriques et tribaux. Mais un concert des BERU, ce n'est pas seulement de la musique, c'est aussi un véritable spectacle qui pendant deux heures voit défiler des danseurs, un karatéka, un cracheur de feu et un magicien. Bref, un concert chaud et dansant, musclé et vivant, le concert du mois quoi !...



A

LES ALBUMS DU MOIS.

NOUVEAUTES :



SHULTEISS : LE REVE DU REQUIN T.2 - LAGOS CONNECTION (éditions Glénat)

Certains d'entre vous ont peut-être déjà lu le premier tome de la saga de Lambert, le pirate du Lagos. Ils n'en attendront qu'avec plus d'impatience la fin de cette histoire torride qui consacre le talent immense de son créateur, l'Allemand Shulteiss. Lambert est un aventurier sans aucun scrupule, assez malin pour dicter la loi du sang dans un univers sauvage. Mais ce nouvel album voit son destin se croiser à celui de Sarah au corps superbe, dans lequel Lambert au coeur de glace va se perdre jusqu'à la mort. Dans cet album, Shulteiss nous livre toutes les palettes de son talent, son goût pour les scènes sanglantes, son graphisme torturé et la perfection de ses couleurs. Ames sensibles s'abstenir !

BERNI WRIGHTSON : SPIDERMAN (éditions Glénat/U.S.A..) STEVE DITKO/STAN LEE : SPIDERMAN - RAMENEZ-MOI LE BOUFFON VERT (éditions Glénat/U.S.A.)

Avalanche de super héros chez l'éditeur Glénat, une corde qui manquait à son arc, et un réel plaisir de retrouver de telles merveilles en édition cartonné. La raison en est simple ; fidèle à sa grande croisade pour la bande dessinée, Glénat a accueilli en son sein Fershid Bashura, grand spécialiste des comics américains et responsable du journal *U.S.A.. Magazine*.

Steve Ditko est le créateur génial de personnages marquants comme l'Araignée, Dr Strange (le personnage préféré des hippies dans les années soixante) ou Machine-Man, une référence absolue, qui, à la différence de Jack Kirby (la force), attachait une importance toute particulière à l'aspect social et aux messages contenus dans ses B.D. Ditko est aussi l'un des premiers dessinateurs américains à s'être lancé dans la voie de l'indépendantisme vis-à-vis des grands éditeurs tyranniques, chose maintenant passée dans les mœurs outre-Atlantique. Quelques dizaines d'années plus tard, Spiderman a bien changé et combat des monstres horribles dans une dimension magique. On est bien loin du Bouffon Vert et de Jonah Jameson. Le responsable de cette transformation ? Berni Wrightson, plus connu pour ses adaptations d'Edgar Poe, pour ses illustrations fantastiques très XIXe siècle ou sa *Créature Des Marais* que pour ses super héros. Et pourtant, l'adaptation, toute étrange qu'elle soit, est parfaitement réussie. On reste perplexe mais satisfait.





Hormis Spiderman, Glénat U.S.A. réédite quelques autres chefs-d'œuvre auxquels il est difficile d'échapper : *Superman and Co* par le grand Joe Kubert, *Batman contre Man-Bat* par (tenez-vous bien) Frank Robbins et Neal Adams et *l'Extraordinaire Origine du Silver Surfer* par Buscema et Stan Lee, une oeuvre culte digne des grandes tragédies antiques. Le choix s'annonce difficile.

THEO VAN DEN BOOGARD/WIM T.SCHIPPERS : LEON LA TERREUR FAIT DES VAGUES (éditions Albin-Michel)

Après l'Allemagne, allons faire un petit tour aux Pays-Bas, qui, comme la majeure partie de ses voisins européens, possèdent une bande dessinée forte et originale. Une B.D. fortement influencée par deux tendances à priori opposées: la ligne claire, ayant Hergé comme chef de file, et l'underground américain (Crumb, Shelton). Ces deux extrêmes se retrouvent justement en parfaite symbiose dans les aventures de Léon la Terreur, grande star en Hollande, et qui, avec quatre albums parus chez nous, commence à y trouver son public. Léon la Terreur, c'est le génie de l'absurde, un personnage d'apparence normale générateur de catastrophes et d'idées saugrenues en tout genre. Une chose est sûre, on rit vraiment face à une telle avalanche de gags débiles et de détails graphiques. Plaisir garanti.





MOEBIUS/JODOROVSKI : LA CINQUIEME ESSENCE (Humanoïdes Associés) SCARCE ANNUAL - NUMERO SPECIAL MOEBIUS

Ces dernières années, les fans français de MOEBIUS (et dieu sait qu'ils sont légion) devaient se sentir un tant soit peu orphelins depuis le départ du maître à Los Angeles. Les rares nouvelles que nous ayons de lui provenaient plus souvent du cinéma (il a récemment collaboré au film des *Maîtres de l'Univers)* que de la bande dessinée (le dernier épisode de *La Jeunesse de Blueberry* dessiné par l'Australien Colin Wilson). Trêve d'inquiétude, le maître ne chômait pas aux Amériques, puisque, après les branchés et les spécialistes ès B.D., c'est au tour du grand public ricain de découvrir le génie visionnaire du père d'Harzach. En effet, Marvel lui-même publie actuellement aux Etats-Unis l'œuvre intégrale de Moebius en plusieurs volumes dans une collection de Graphic Novel.

La Graphic Novel est la porte de sortie des comics "cheap" vendus à des centaines de milliers de gamins. Mais attention, ce style de publication est réservé aux Grands, aux talents plus que confirmés. Une bonne entrée en matière pour Moeb' qui arrive dans une période charnière et révolutionnaire du comics américain. Et attention, le cinquième volume de ces novels est TOTALEMENT INEDIT en France ! Il s'agit des *Gardens of Aadena (les Jardins d'Eden)* qui s'annonce comme un monument de beauté et de classe. Toujours fidèle à son stakhanovisme forcené, Moebius, pour Marvel toujours, prépare, avec Stan Lee aux textes, *Une Résurrection du Surfer d'argent* !!! AAAArgh ! On bave et on envie les Ricains.

En France, on peut tout de même se jeter sur le cinquième tome de l'Incal, avec un John Difool toujours plus allumé, *la Cinquième Essence*, que viennent de sortir les Humanos, ces mêmes Humanos qui frappent fort en rééditant une œuvre majeure de l'exilé : *Le Garage Hermetique*. Pour patienter aussi, je vous conseillerai tout particulièrement le numéro spécial que *Scarce* (le Journal des super héros - cf. adresse plus loin) vient de consacrer à Moebius, avec interview fleuve, scénario des *Jardins d'Eden*, nombre d'illustrations inédites en France et interventions de Geoff Darrow et Cadelo... Un must! Que dis-je, une pépite, où Moebius parle des Américains ("Ils ont un côté enfantin... et ont tous les bras deux fois plus gros que nous"), de l'inévitable télévision ("J'adore zapper"), de lui-même ("J'ai l'impression d'être un dessinateur du cosmos avant même d'être un citoyen de la terre"), et surtout de la bande dessinée ("la B.D. doit exprimer la révolte, mais la révolte qui engendre l'épanouissement"). Vous savez ce qui vous reste à faire! (*Scarce Annual* spécial Moebius - 35 F - A commander à l'association Saga, 68, rue Jacques-Prévert, bat.G, appt. 141, 95320 St-Leu-La-Forêt).

Patrick GIORDANO.

RUNNING MAN

SCHWARZENEGGER

IL COURT CONTRE LA MORT

RUNNING MAN

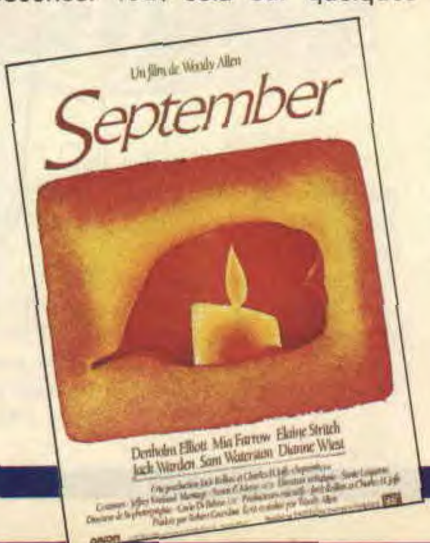
AAARRRRGGGHHHH !!! Arnie est de retour. Le grand Arnold Schwarzenegger est enfin revenu. Depuis *Conan le Barbare* (cf. l'article dans le dossier), en passant par *Terminator* je ne rate aucun de ses films. Alors imaginez un peu avec quelle passion je me suis rué voir RUNNING MAN.

A Los Angeles en 2019, Ben Richards (Arnold) est un flic accusé injustement d'avoir tué, à l'aide d'un hélicoptère, plus de 60 personnes en voulant réprimer une manifestation de pacifistes. Il sera enfermé dans un bagne dont il s'évadera pour être à nouveau capturé et obligé de participer à un jeu de télévision très particulier. Il devra y affronter des hommes terriblement dangereux dont le seul but est de le supprimer par tous les moyens. RUNNING MAN se regarde comme on feuillette une B.D. Mais une B.D en stéréo avec des cascades et des scènes d'actions à vous couper le souffle, le tout saupoudré d'un zeste d'humour. Comme dans tous ses films, Arnold ne se prend pas vraiment au sérieux, il y a chez lui comme une espèce de détachement par rapport à son personnage qui le rend sympathique, même quand il pulvérise à grands coups de lance-flammes un de ses ennemis. Contrairement à Sylvester Stallone qui, la mâchoire pendante et l'œil torve, semble n'avoir aucun recul ni aucune lucidité (serait-ce parce qu'il est vraiment stupide ?), Arnold sait s'adapter à toutes les situations et donner au film de Paul-Michaël Glaser (alias Starsky) une dimension que, sans lui, il n'aurait sans doute pas eue.

De l'action, de la violence, des cascades, des effets spéciaux fabuleux et Arnold ; moi, j'y retourne tout de suite. !

SEPTEMBER

Ah le traître, le génial traître ! Je soupçonne Woody Allen d'être un menteur éhonté. Pourquoi nous avoir appris l'humour, le rire et le prix d'une consultation chez tout bon analyste de New York pour aujourd'hui nous *balancer dans les gencives* SEPTEMBER, un film sentimentaliste et fier de l'être ? *Intérieurs,* le premier film dramatique de Woody Allen, était déjà un signe de la véritable personnalité de l'usurpateur, qui déclarait récemment au *New-York Times* : "Je place la tra*gédie sur un autre plan que la comé*die, plus élevé." Nous avions pourtant failli échapper à SEPTEMBER, Woody cloîtré dans son loft de Greenwich in the Big Apple tournait en rond, imaginant mal comment il se sortirait de cette galère ; la première version de SEPTEMBER tournée avec Sam Sheppard, Maureen O'Sullivan et Mia Farrow est jetée rageusement à la poubelle. Exit Sam et Maureen ; aux dernières nouvelles Mia n'en voudrait pas trop à l'homme de sa vie d'avoir balancé sa maman. Ouf! je respire, je retrouve un peu du Woody que je connais avec cette sombre histoire de mère rejetée. Mais tout ceci n'est qu'une anecdote par rapport au drame ayant inspiré le scénario : une fille *fait croire qu'elle a tué l'amant de sa* mère, puis finit par protester de son innocence. Tout cela sur quelques notes de musique tiré d'un album de Art Tatum, un vieux pianiste aveugle amoureux de son saxophoniste. La meilleure définition du film est donnée par Denholm Elloitt (Howard) qui, avec Diane West (Stéphanie) et Mia *Farrow (Lane), est un des acteurs* principaux du film : "September me fait penser au théâtre russe : chaque personnage en aime un autre, qui en aime encore un autre. Mais Woody bannit de ses films toute approche théâtrale. J'ai eu l'impression de vivre *une tranche de vie face à une caméra* qui se serait trouvée là par hasard..." Bon, Woody, ton film est génial mais le génie me gonfle et je préfère ton humour, ta mélancolie et ta paranoïa de *Manhattan.*



BROADCAST NEWS

Comment être assuré, quand on est réalisateur de films, d'avoir les honneurs des journaux télévisés ? Evidemment en faisant un film sur la presse ou sur les journalistes. Le nouveau film de James Brooks, BROADCAST NEWS, joue la carte de la comédie, espérant attirer ainsi un succès refusé à Tendres Passions, un mélodrame un peu lourdingue pourtant récompensé par une avalanche d'oscars. BROADCAST NEWS prend le problème à la source : qui sont nos présentateurs et comment en sont-ils arrivés là? Déjà tout petits ils étaient intelligents, beaux et tenaces, chacun des héros ayant une des qualités et non pas les trois (faut pas rêver). William Hurt, le présentateur, a commencé sa carrière dans le journalisme sportif. Pas très doué, il parvient pourtant à présenter le journal télévisé grâce à son contact avec le public et à son aisance face à la caméra. Se croyant journaliste, il finit par découvrir qu'il n'est en fait que présentateur le jour où il avoue : "Papa, je crois que j'ai trouvé ma voie." Il ne connaît pas le nom des ministres du gouvernement ni même leur nombre, mais, en revanche, a toujours deux chemises de rechange dans son bureau et sait s'asseoir sur sa veste afin que celle-ci ne bâille pas. A travers cette comédie assez légère se pose le problème de la starification de nos journalistes du petit écran. Sont-ils encore vraiment des journalistes ? Albert Brooks, qui joue le rôle de l'excellent reporter, est persuadé que seul celui qui connaît la vérité est capable de l'annoncer au J.T. Erreur, grave erreur, son unique prestation se soldera par des litres de sueur dégoulinant sur son fond de teint. La réalisatrice, jouée par Holly Hunter, mènera nos deux héros à la baguette et au sentiment. L'être et le paraître se cotoient joyeusement dans ce film qui nous donne, à nous journalistes français, une belle leçon d'humilité. N'en déplaise aux pontes de la télévision française, les métiers de rédacteur en chef et de présentateur sont difficilement cumulables. Un film qui, l'air de rien, nous permet de réfléchir sur les mensonges et les vérités que débitent sans rire nos chers Mourousi and co.



PRINCESS BRIDE

A l'ère de la micro-informatique qui peut bien encore s'intéresser aux contes de fées ? Quand on connaît sur le bout des doigts la solution d'Oxphar ou toutes les combinaisons possibles pour arriver au dernier tableau de Gryzor, quel intérêt peut-on bien trouver à une histoire d'amour dont on est sûr qu'elle se terminera bien ? C'est à cette question que répond l'histoire de PRINCESS BRIDE.

Si PRINCESS BRIDE commence comme un conte de fées, bien vite on s'aperçoit que l'intérêt du film n'est pas l'histoire d'amour entre un jeune valet de ferme, Westley, et sa maîtresse, Bouton d'Or. Le réalisateur, Rob Reiner, utilise ce prétexte pour mettre en scène un film plein d'humour, qui tient surtout dans la description du groupe des trois faux méchants qui enlèvent la princesse Bouton d'Or. Le plus gros des trois, Fezzik, possède une force phénoménale, capable de pulvériser avec une seule main des blocs de pierre ou de grimper à une corde le long d'une falaise avec trois personnes accrochées à ses épaules. Il y a aussi Inigo Montoya, un Espagnol fier et distingué, qui poursuit de sa vengeance un homme ayant six doigts à la main gauche. Et enfin le plus terrible du trio, un petit homme hargneux, Vizzini, qui se croit plus malin que tout le monde mais qui mourra empoisonné à la suite d'un duel à l'intelligence contre Westley. Fezzik et Inigo Montoya ne sont pas vraiment mauvais, d'ailleurs ils aideront Westley à retrouver Bouton d'Or puis à la délivrer des griffes des véritables méchants de l'histoire : le prince Humperdinck et son infâme associé le comte Rugen, inventeur d'une terrible machine de torture...

PRINCESS BRIDE est un film d'amour tout simple et sans prétention, mais qui unit à merveille l'humour, l'action et la fiction. Alors, entre deux parties de Barbarian, allez donc au cinéma.





LA MARQUE JAUNE

LE RETOUR DE



Ambiance sombre. Les docks londoniens suintent la peur et l'angoisse. Des silhouettes furtives se glissent çà et là entre les poutrelles métalliques. Soudain, c'est le drame : un cri perçant retentit. Un homme s'effondre, frappé à mort par une créature diabolique. La Marque Jaune se redresse et monte au plus haut de la grue qui domine les docks *pour faire retentir son* cri de joie strident, rire méphistophélique et terrifiant qui glace d'effroi les gens qui l'entendent...

LE SECRET DE L'ESPADON

Mortimer : by jove, Blake, vous avez lu le *Times*, ce matin ?
Blake : je crains que non. I'm sorry.
Mortimer : la Marque Jaune a encore frappé !
Blake : Good Heavens ! Good Lord ! Fichtre ! Damned ! The devil ! Oh, putaing cong !
Mortimer : allons, ne nous laissons pas dominer par nos émotions. So, nous allons nous mettre en chasse de la Marque Jaune...
Blake : allons-y, cher professeur.

LE MYSTERE DE LA GRANDE PYRAMIDE

C'est ainsi que nos deux héros partirent sus à la diabolique créature. La situation était en effet dramatique : de nombreuses personnalités avaient disparu et les plus grandes interrogations subsistaient sur le sort qu'elles avaient pu connaître. Pire encore, l'odieuse Marque Jaune avait volé la couronne de la reine. Une horreur qui avait fait bondir d'indignation tous les gentlemen.
Les autorités confièrent alors l'affaire à Blake, capitaine des Services secrets de Sa très Gracieuse Majesté, et à Mortimer, scientifique de grand renom et détective amateur à l'esprit aiguisé.
Blake et Mortimer s'étaient déjà illustrés dans de nombreuses affaires ténébreuses. D'abord, ils avaient, eux tout seuls, remporté la guerre qui dévastait le monde grâce au courage de Blake et au formidable engin inventé par Mortimer, l'Espadon (*le Secret de l'Espadon*). Ensuite, une très mystérieuse affaire en Egypte, peu connue du grand public (*le Mystère de la grande pyramide*). Ils retrouvèrent même, dit-on, la civilisation Atlante (*l'Enigme de l'Atlantide*). Ils déjouèrent une tentative d'invasion de l'Europe grâce à une arme météorologique (*SOS météores*). Mortimer explora même le temps (*le Piège diabolique*). Ils retrouvèrent le collier de la reine (*l'Affaire du collier*). Enfin, ils vécurent une aventure inachevée (*les Trois Formules du professeur Sato*, tome 1). Au centre de toutes ces énigmes, se trouvait toujours Olrik, l'infâme colonel renégat, créature diabolique à l'instinct maléfique. Nul doute qu'il soit mêlé, de près ou de loin, à l'affaire de la Marque Jaune.

UNE TASSE DE THE, INSPECTEUR !

L'inspecteur Kendall se présentait comme l'Anglais typique : un peu borné, un peu lourd, mais pas méchant pour deux sous. C'est lui que la police avait délégué auprès de nos deux héros.
Kendall : bon sang ! la Marque Jaune vient d'enlever le célèbre professeur Septicémie !
Mortimer : vous voulez dire Septimus, je suppose.
Blake : cette Marque Jaune devient agaçante, really. Plus moyen de prendre son petit déjeuner au lit sans être dérangé. Oh, Phillip, passez-moi les toasts, voulez-vous ?
Mortimer : here you are. Mais cessez de remuer ou *je vais renverser mon café. Well.* Kendall, *le temps* de nous habiller et la Marque Jaune pourra en faire autant.
Kendall : pardon ?
Mortimer : elle ira se rhabiller, elle aussi !
Kendall : I see. Gentlemen, j'aimerais bien que vous soyez un peu plus sérieux, if possible.
Blake : okay, brothers, let's go.

ALLONS A LONDON

Blake et Mortimer commencèrent leurs investigations avec toute la rigueur qui s'impose et une bouteille de whisky. Un appel leur signala que la Marque Jaune se trouvait aux alentours de Hyde Park. Le sang de Blake ne fit qu'un tour.
Blake : venez, allons sauver Septicémie.
Mortimer : ouaip. Garçon, l'addition.
Il repérèrent vite l'infâme créature. Elle était vêtue *de noir, des chaussures au chapeau, et portait* de grosses lunettes rouges. A la vue de nos héros, la Marque Jaune s'enfuit en courant dans les jardins. Mortimer et Blake se lancèrent à sa poursuite; Mortimer, beaucoup plus rapide, fut bientôt sur les talons de son ennemi, mais celui-ci se glissa alors dans les égouts. Mortimer s'y engagea à son tour. Mais c'était un piège, et il fut capturé...
Mortimer se retrouva dans une salle remplie d'appareils étranges. Quelqu'un entra. Mortimer, pourtant frappé de surprise, ne perdit pas son sang-froid.
Mortimer : Septicémie ! C'est donc vous qui dirigez cet infâme créature qui se fait appeler la Marque Jaune ! Mais pourquoi ?
Septimus : parce que je vous hais ! J'ai hypnotisé Olrik et je le dirige à distance lorsqu'il accomplit ses méfaits. Nul ne pourra m'arrêter.
Mortimer : vous vous trompez, Septicémie. Je suis vaincu, mais je suis sûr qu'un fin limier d'Amstrad sang pour sang révélera la vérité à ses lecteurs.

LE RETOUR DE COBRA SOFT

Cobra Soft est une société étonnante, qui a toujours développé des logiciels très particuliers, ce dont je ne me plains d'ailleurs pas. Les premiers furent les "Meurtres..." (à *grande vitesse, sur l'Atlantique, en série*, et, bientôt *à Venise*). Ces enquêtes policières marquèrent vraiment une révolution dans le monde de l'informatique : scénarios très sophistiqués et passionnants, et surtout présence de véritables indices concrets avec le jeu. Si ce type de jeu a rencontré énormément de succès, certains lui ont reproché une réalisation technique globalement faible et assez décevante. Le "père" de cette série, Bertrand Brocard, est malgré tout adulé par certains joueurs. Rien qu'à la rédaction d'Amstrad Cent Pour Cent, il a une groupie, un fan passionné et quasi hystérique (hello, léo). Depuis des années, paraît-il, Bertrand Brocard voulait adapter une BD de Blake et Mortimer sur micro. D'ailleurs la négociation des droits avec les propiétaires n'a pas dû être facile. Mais c'est maintenant chose faite et le logiciel est arrivé sur mon bureau hier matin. Première chose frappante : le logiciel est vendu avec un tirage spécial de la BD de l'illustre Edgar P. Jacobs, hélas décédé récemment. Nul doute que ce tirage va devenir une pièce de collection. D'ailleurs, on m'a déjà volé le mien... Si, si je vous jure. (Note à Cobra : merci de m'en envoyer un autre.) Excusez-moi, je reprends. Contrairement à certains concurrents qui n'avaient pas hésité à tester le logiciel uniquement avec des versions de démo (non, non, je ne cite pas de nom...), nous avons vraiment eu entre les mains la version complète du logiciel. Le graphisme est absolument magnifique. Quand on est comme moi et qu'on connaît par cœur la BD, c'est un plaisir incroyable de voir le logiciel : impossible d'avoir un doute, ce sont bien Blake et Mortimer. C'est tellement ressemblant que l'on se croirait en train de regarder une planche originale. Exceptionnel. Rien que pour cela, il faut acheter le soft. Ajoutons en plus que l'ambiance de la bande dessinée est parfaitement rendue : atmosphère sombre des docks de Londres, charme des jardins de Hyde Park...

Bonne surprise, la réalisation technique est ici à la hauteur, avec même des dialogues digitalisés ! Le jeu en lui-même se décompose en cinq jeux d'arcades, inspirés de passages de la BD. Il est possible de les jouer séparement ou les uns à la suite des autres pour réussir enfin à vaincre Septimus.



Le premier épisode, dans les docks, est aussi le plus réussi : le joueur agit sur l'environnement ; par exemple, il allume les projecteurs, ce qui se traduit immédiatement sur l'écran par un nouvel éclairage de la scène, etc. Mais, et c'est là que le bât blesse, les autres scènes sont, au niveau purement ludique, un peu faibles. Qu'il s'agisse de la chasse à l'homme dans Hyde Park ou de la fuite dans les égouts, il s'agit uniquement d'une course poursuite monotone dans des décors peu variés. Mais le jeu est riche (cinq épisodes différents) et techniquement bien fait.

Pour conclure, je vous recommanderai quand même chaudement de vous procurer le logiciel. D'abord, on l'a déjà dit, parce que la transcription de la BD est tout simplement géniale. Ensuite, pour l'ambiance et l'excellente réalisation technique. Enfin, parce que ça va être un des évènements de l'année. Malgré tout, on regrettera une certaine monotonie de l'action et la longueur de certaines parties peu passionnantes. Malgré tout, la sauce finit par prendre et on se retrouve au coeur de la lutte contre la Marque Jaune. God save Cobra Soft !

Olivier -Zythoun- Fontenay



La Marque Jaune de Cobra Soft
Disk uniquement : 250 F

Graphisme :	4/4
Son :	4/4
Animation :	3/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	16/2

80 %





MOTEURS !!!

ATTENTION...



Allez les amis, entrez, entrez... Vous assisterez aux formidables exploits d'un héros intrépide aux commandes de son fameux aéroplane. Vous verrez ce sympathique aviateur estourbir les sbires sadiques du baron von Krul et sauver la jeune et pulpeuse Glory. Pressez-vous, mesdames et messieurs, il reste encore quelques places au premier rang.

Flap, flap, flap... Cela débute sécos en plein ciel où l'ami Crash Garret joue les taxis en convoyant la célèbre Cynthia Sleeze, commère d'Hollywood, qui va interiouver Burt O'Steele, le cauboye sans peur et sans éperons, à propos de son dernier film *Lynchons-les quand même.* Sur fond d'avion et de flap flap de moteur, la délicieuse Cynthia - "Chéri, chéri, ça va durer encore longtemps ce vol ?" - laisse percer suffisamment de mystère dans ses paroles pour que notre paupière, alourdie par des siècles d'ennui provenant de softs ringards et poussifs, accuse un léger frémissement et laisse entrevoir une prunelle vive et mobile. La v'la-t-y pas qui traverse tout l'écran pour aller raconter quètchose à notre sympathique avionneur ? Et que dit-elle la bougresse, que le docteur Thorn, le célèbre psychiatre, aurait de la peine, vu que sa fiancée, la pimpante Lana Torride, s'aurait suicidée c'te nuit, et que son scoop à elle, la Cynthia, ce serait les réactions à chaud du docteur. Et comme c'est elle qui paye, Garret n'hésite pas à faire une légère entorse à son plan de vol pour atterrir à Porterville, près de la clinique du psy renommé.

SYMPA L'ACCUEIL...

A peine arrivés, Cynthia est entraînée par un Arabe portant un tatouage étrange à la main, tandis que Crash se fait accueillir par le mécanicien Mondrel, qui lui dit de se tirer en agitant sous son nez une barre de fer. Bon dieu ! Faire ça à Garret ! Il aurait pas dû... Faut JAMAIS menacer un héros, même pas un héros de micro. J'vous dis pas le BAAAM ! et le POOOW ! que ça fait quand Garret décroche un puissant souing à la pointe du menton de l'abruti. Et puis après, tout s'accélère. Le puits semble fermé. Le terrain de tennis, désert, sauf les 2 marioles qui gesticulent comme des moulins à vent ! Encore quelques moulinets et leurs pétards vont partir tout seuls à ces 2 gusses ! J'te décris pas les POOOW qui s'inscrivent à l'écran et les visages des 2 serviteurs belliqueux, au rictus inquiétant, qui traversent l'image dans tous les sens ! Le seul conseil que j'oserais donner, ce serait, dans les conditions présentes, de se rendre et de lever bravement les mains au-dessus de la tête pour tenter de sauver sa précieuse couenne !

SOYEZ DEBOUT, OU RESTEZ NAZI

L'année 38 est presque celle de la grande fièvre qui allait embraser l'Europe. Aux Etats-Unis, la pieuvre immonde agitait quelques tentacules pour ramasser des fonds ou se livrer à d'autres trafics plus sinistres. Pas étonnant donc de retrouver Garret, garotté sur un lit d'hôpital face à mademoiselle Klamp, infirmière du Reich, et Engels von Krul, indignitaire du régime nazi. "Vous m'excuserez si je ne vous serre pas la gorge", leur crache Crash. "Débarrassez-nous de cette Mrs Sleeze", demande von Krul. C'est là que vous intervenez, car, comme tous les héros, Crash Garret entend une petite voix dans sa tête (c'est peut-être pour ça que même dans les cas les plus intimes, il ne le retire jamais... son casque, bien sûr !), et la petite voix, c'est vous!

MERCI, GARRET !

Voyez la tête de Crash et ses différentes mimiques quand vous lui envoyez un message. Les graphismes ne valent certes pas ceux du ST ou du PC, mais restent d'excellente facture (bien que parfois les 4 couleurs choisies ne semblent pas les meilleures possibles). Le style BD est parfaitement adapté à ce soft et parfaitement rendu : on assiste à de courtes phases animées, ponctuées par des interventions qui changeront l'évolution de l'histoire. Contrairement à ce que j'ai vu écrit (Vous les jouez *vraiment les softs, messieurs les journaleux ?*), l'analyseur de syntaxe n'est pas des plus déments. Un seul exemple : dans la propriété de Thorn, tapez <ATTACHE CORDE>, le programme répondra <IL N'Y A PERSONNE>. Ceci n'est pourtant qu'un détail puisque le scénario est superbe, les personnages, fouillés et pittoresques (la ren*contre avec la célèbre catcheuse Lotta Linebacker* est des plus tendrement musclées !), et qu'on a envie d'aller jusqu'au fond du mystère de ce soft bourré d'humour, de vitamines et de qualités.
Mille mercis et gratitude infinie à P. Dublanchet pour ce soft remarquable et à tous les aventuriers qui m'enverront aide et conseils. Je craque !

Nikita VENTURE









Graphisme :	4/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulte :	2/4
Richesse :	3/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/lovely :	3/4
Note :	15,5/20

77,5 %



ON HURLE...

SILENCE !



Moteur ! On tourne ! HURLEMENTS, scène 13, prise 47 ! Clap ! Brrr... Plutôt glauque, l'ambiance, dans ce bled... Y'a une vieille bicoque en ruine pas vraiment engageante. Surtout, la forêt frémit de bruits et de feulements inquiétants. Bon, je vais éviter de m'y engager... S'il n'y avait pas de l'or planqué dans le coin, pour sûr que je ne resterais pas une seconde de plus.

DENTS EN OR !

Seulement de l'or, il y en a ! Et même un joli paquet, à ce qu'on m'a dit. Que je vous explique : l'année dernière, j'étais au trou. En taule, en cage, quoi... Tout ça à cause d'une pauv' vieille qu'était tombée sur mon couteau dans la rue... Une erreur judiciaire comme on n' en a plus vu depuis Dreyfus, qu'c'était. Une injustice, même ! Enfin, c'est mes affaires tout ça, j'vais quand même pas vous raconter ma vie... Bref. Dans ma cellule, y avait un mec genre louche. La gueule pas tibulaire : pire. Un dur, un vrai de vrai. Ce mec-là, il avait fait un casse à l'US Federal Bank, le genre d'endroit où il y a plus d'or que chez tous les bijoutiers et les dentistes du monde réunis. Lui et son complice, y s'étaient fait cravater vite fait bien fait. Mais avant, y z'avaient réussi à planquer le butin dans un coin complètement fou : jamais personne n'aurait pensé à venir chercher là... Moi, j'ai dû user de tous mes charmes (heureusement, j'en ai pas mal en réserve) pour réussir à lui faire cracher son secret, lors d'une nuit sombre, dans une geôle torride d'Alcatraz...

PROMENADE DE SANTE

Nous sommes près de Seattle, une grosse ville américaine. Seulement ici, c'est le désert : pas un chat. Ça a dû être habité pourtant, y a un siècle ou deux : il y a encore quelques épaves, un ou deux vieux tacots... Et puis, y a quand même une ville, avec des boutiques, et tout, et tout... Mais y a vraiment personne... Finalement, ça m'étonne. Tout a l'air en bon état, comme si les habitants avaient dû fuir précipitamment face à un danger inconnu mais terrible...

Bon, je vais essayer de traîner le moins possible dans le coin. Avant tout, trouver l'or. Ensuite, on verra pour la cavale, le retour vers New York, le palace, l'aéroport, l'avion, l'atterrissage, les Bahamas, les colliers de fleurs, les palmiers, les filles à moitié nues... Bon, je sens que je m'égare franchement. Il vaut mieux que je récupère l'or. Voilà : l'or est caché dans...

LA FUITE

A ceux qui s'étonneraient de la manière abrupte dont se termine le paragraphe précédent, je ne répondrai qu'une seule chose : vous ne pensiez quand même pas que j'allais vous révéler où le butin était planqué, non ? Voilà. C'est une bonne réponse, dont je suis personnellement très fier.

Jetons donc un voile pudique et revenons à mes petits problèmes quotidiens. En fait, j'ai un seul problème : comment s'en va-t-on ? Oh, OK, j'ai bien trouvé une vieille voiture, genre de Dion Bouton 1923, mais elle tombe en poussière. J'pensais qu'j'pourrais rien faire, quand je me suis apercu qu'en fouinant à droite ou à gauche on trouvait pas mal de pièces détachées. J'ai trouvé une belle roue, toute neuve, dans la boutique. Et il me semble bien qu'j'ai vu un volant, en passant dans la forêt, à moitié enfoui sous les ronces.

LOUP ES-TU LA ?

Vraiment, cette forêt ne m'inspire pas. Qu'est-ce que c'est que ça, maintenant ? Il m'a semblé voir une silhouette furtive se glisser entre les deux marroniers, là-bas... Hum. Y vaut mieux que j'aille y jeter un coup d'oeil. Quoi ! Un loup ! Maman, qu'est-ce que je peux faire contre un loup ? Un loup-garou en plus, comme si ça suffisait pas...

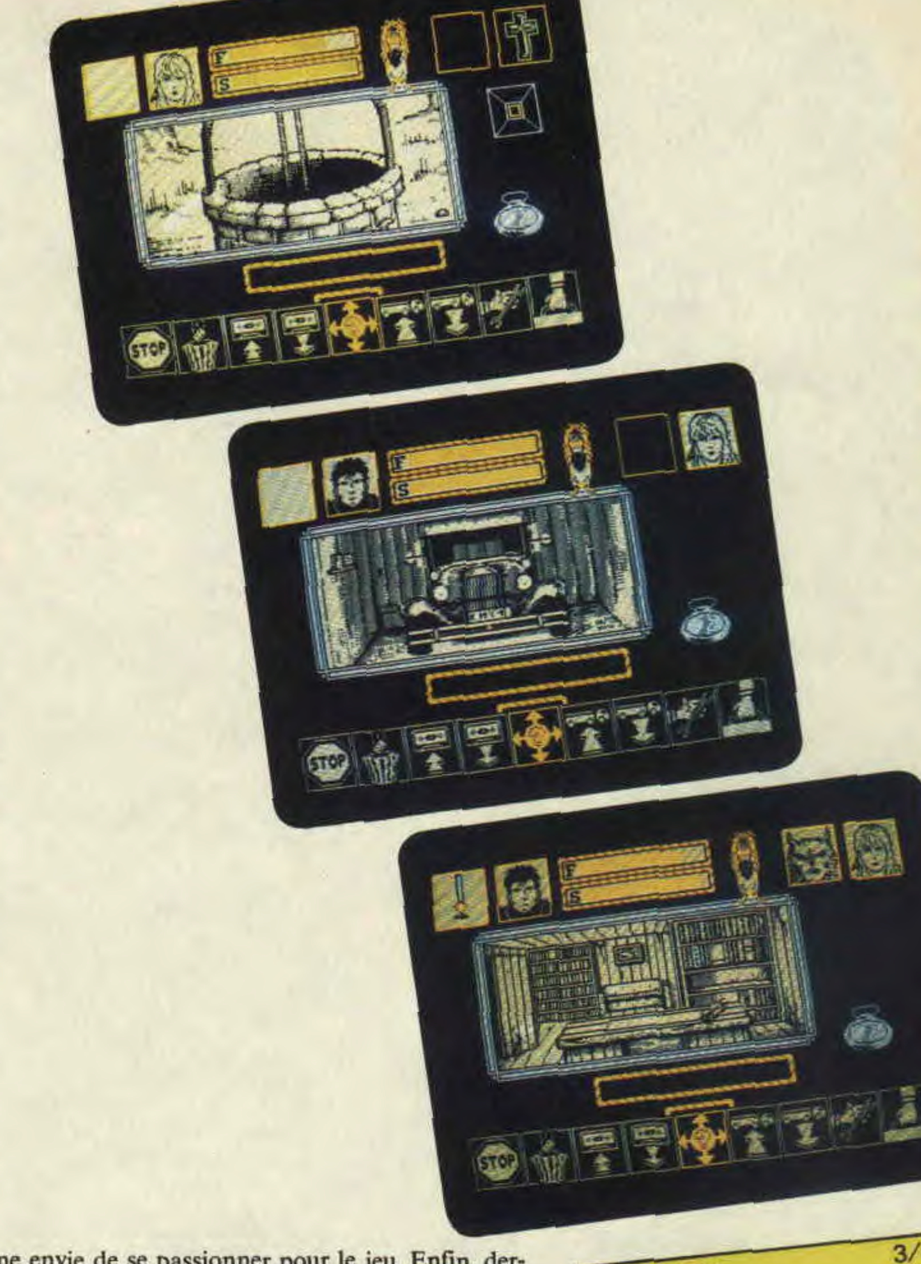
Maman, qu'est-ce que je peux faire ? Hein ? Articule, maman, ou arrête de parler la bouche pleine. Que j'essaye avec mon joystick ? Mais qu'est-ce que tu racontes ? Fallait pas dire aux lecteurs que c'était un jeu... J'travaille, moi. Bon. Amis lecteurs, ne lisez pas les trois lignes précédentes. Je sais que c'est pas facile, mais faites un effort...

Soudain, ma conscience me révéla qu'en prenant un bâton (qui à dit : de joie ?) et en tapant dans *tous les sens, je tuerais le loup. Petit à petit, je* voyais l'énergie du loup-garou décroître... Du sang gicla... Brrr, ça tache... Soudain, il s'évanouit en fumée. Au sens figuré, bien sûr ! Ca veut pas dire *qu'il est tombé dans les pommes en fumant une* clope mais qu'il s'est cassé discrètement, genre : il est là, tu clignes du l'oeil, hop, il n'est plus là...

J'pensais avoir fini mes galères, quand tout d'un coup... Soudain ... A ce moment-là... Juste en arrivant dans la clairière, j'ai vu... (quel suspense, les mecs, quel suspense !)... J'ai entrevu... ILS étaient là... Eux.. Je les ai vus... Ils m'ont bondi dessus... (Là, normalement, le suspense est à son comble et vous devriez être tremblants d'effroi. Merci...) D'un seul coup, ils m'ont bondi dessus, ces êtres étranges à la paternité douteuse... Ils ont sorti leurs griffes, limé leurs crocs... Et ces créatures diaboliques ont hurlé :

"Olivier, quand est-ce que tu nous rends ton article, mille milliards de mille pigistes ?"

C'était le gang des secrétaires de rédaction (avec à sa tête son chef, le diabolique rédac chef adjoint) qui venaient me réclamer mon article sur HURLEMENTS, le dernier jeu d'Ubi Soft. J'ai eu beau leur dire qu'ils venaient d'interrompre une scène que *même Hitchcock, il aurait pas fait mieux, et que les* lecteurs ne sauraient jamais qui m'avait vraiment bondi dessus dans le jeu, rien à faire, je vais être obligé de conclure ce papier à la noix vite fait. OK, OK, *je dis encore trois ou quatre mots aux lecteurs,* et je vous rends mon texte. Cool, les mecs, cool.



HURLEMENTS DE ZOMBI

Ce titre, rempli de connotations culturelles en diable et de l'humour glacé et sophistiqué qui a fait ma gloire, a une raison d'être : il permet d'expliquer aux lecteurs, sans perdre une dizaine de lignes inutiles, que HURLEMENTS est l'héritier de Zombi. Zombi a été le premier jeu édité par Ubi Soft, celui qui a fait le début de la carrière triomphale de l'éditeur. Il faut dire que ZOMBI était un jeu révolutionnaire. Jeu d'aventures en deux couleurs et entièrement géré par des icônes. Grandiose ! En plus, quand vous changiez de lieu, cela se traduisait à l'écran par un scrolling de toute beauté. ZOMBI a été un succès foudroyant.

HURLEMENTS est construit exactement de la même manière : des lieux à explorer, qui apparaissent dans une fenêtre graphique qui occupe le tiers de l'écran. Les graphismes sont toujours en noir et *blanc, mais ce n'est pas grave : superbement dessi*nés, ils vous mettront parfaitement dans l'ambiance de ces lieux déserts et inquiétants.

Holà ! Y a le rédac chef adjoint qui commence à s'énerver sérieux. Y me tire même dessus avec une arbalète. Je vous jure, les mecs, c'est authentique. Si vous saviez dans quelles conditions on bosse, ici... Je conclus.

Les graphismes sont donc toujours aussi beaux, mais les scrollings ont disparu... Dommage, mais, par contre, la qualité et la difficulté du jeu semblent avoir été renforcées et améliorées. Pas mal. Classouille. Chicosse. (Un aperçu du vocabulaire des journalistes d'AMSTRAD Cent Pour Cent.)

Qu'est-ce que je pourrais vous raconter de plus ? Ah ! oui : le système de gestion du jeu par icônes est toujours présent et c'est tant mieux ; plus besoin de s'embêter avec un analyseur de syntaxe foireux, on peut pratiquement tout faire. Rien que ça, ça donne envie de se passionner pour le jeu. Enfin, dernier détail, vous ne dirigez plus quatre personnes, comme dans Zombi, mais seulement deux.

En fait, je ne ferai qu'un seul reproche important à HURLEMENTS : le combat avec les loups-garous, où il faut seulement secouer le joystick de gauche à droite le plus vite possible. Moi, j'aime pas les jeux *d'aventures où il y a des séquences d'arcades nul*les. Soit on en fait une bonne, soit on s'abstient : là c'est minable et ça n'a carrément aucun intérêt.

Bref, revoilà les secrétaires de rédac qui me courent *après. Je termine juste en vous disant que* HURLEMENTS est un bon jeu d'aventures, superergonomique et qui pourrait bien se révéler passionnant à la longue, pour peu que vous réussissiez à vaincre les loups-garous... HURLEMENTS n'a pas le caractère novateur, voire révolutionnaire, de Zombi, mais de toute manière, c'est un jeu de qualité, label Ubi Soft oblige...

Olivier ZYTHOUN

HURLEMENTS de Ubi Soft.
K7 : 140 F
Disk : 180 F.



Graphisme :	3/4
Son :	1/4
Animation :	-/4
Difficulté :	4/
Richesse :	3/
Scénario :	3/
Ergonomie :	4/
Notice :	3/
Longévité :	3/
Rhaa/Lovely :	3/
Note :	15/

75 %



MANSELL
REGIME

Les moteurs rugissent, les bolides frémissent, sur la piste la chaleur monte... Le feu est au rouge, vous vous crispez sur le levier de vitesses, un rapide coup d'oeil sur le tableau de bord électronique, tout va bien, vous êtes prêt ! 5, 4, 3, 2, 1 ..



FEU VERT !

Votre moteur hurle tandis que vous libérez les 900 chevaux de votre Williams Honda. Vous accélérez à fond, passant rapidement les vitesses. Votre turbo peut s'exprimer entièrement dans la grande ligne droite du circuit de Monza, le plus rapide du monde. Dans vos rétroviseurs se profilent les silhouettes ... heu... profilées des bolides de vos adversaires. Vous jetez un oeil sur le compte-tours : 10000 tr/min, ça va. Vous ramassez prestement votre oeil, et vous vous apprêtez à négocier la grande courbe. Ralentir, rétrograder, le moteur hurle en surrégime, l'aiguille du compte-tours s'affole dans le rouge, attention à la surconsommation de carburant ! Déjà il faut accélérer pour résister à l'attaque de la Ferrari ; vous donnez alors la pleine mesure de vos talents de pilote pour parer l'assaut. Ca y est, un premier tour de circuit est bouclé, les données s'amoncellent sur votre ordinateur de bord : vitesse actuelle, temps par tour, vitesse moyenne, meilleur temps réalisé au tour...

BONNE ANNEE !

Vous êtes en liaison radio constante avec votre stand. Les conseils de votre manager s'affichent sur une ligne de votre tableau de bord. Vous êtes en troisième position, à moins d'une seconde de vos prédécesseurs. Vous enclenchez le turbo à fond les gaz, l'accélération vous colle à votre siège baquet, vous avez en ligne de mire votre adversaire qui ralentit à l'approche de la courbe parabolique. C'est là que vous décidez de porter votre attaque. Un léger déportement vers l'intérieur de la courbe, une brève accélération, vous vous engagez et... il se rabat devant vous ! Dans une bordée d'injures, vous partez dans une embardée qui fait frémir de rage vos pneus Bonne Année... Braquage, contre-braquage, rétrogradation, débrayage sont les mamelles du pilote en difficulté ! Mais rien n'y fait et vous voilà en plein travers ! La course est bel et bien finie.

BONTE DIVINE

Alléluia ! Alléluia ! Je suis HEUREUX ! Je m'explique : allez voir, dans la rubrique Oldies, ce brave et naïf Robby essuyer une larme de tendresse sur sa joue mal rasée (malgré Bedlam) devant 3D Grand Prix, la meilleure simulation automobile sur CPC. Il est vrai que, jusqu'à aujourd'hui encore, 3D Grand Prix était effectivement la meilleure simulation de ce type sur Amstrad (ce ne sont pas des réalisations du style Outrun, Super Hang On et autre Super Sprint qui me convaincront du contraire). Or donc passa par là le dieu des simulations automobiles ; ce dieu était bon. Il vit combien grand était le désespoir des joueurs amstradiens et il envoya un songe au patron de Martech. Ce songe disait ceci : "Lève-toi et marche..." Heu non, je me trompe, il disait : "Mon fils, fais-nous donc le meilleur jeu de grand prix de Formule 1. Tu l'appelleras NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION." (Petite parenthèse : ce dieu était un peu anglais sur les bords et comme tous les Anglais il était sûr que Mansell remporterait le titre. Bon, tout le monde peut se tromper. Fin de la petite parenthèse.) Dès lors, Martech se mit à l'ouvrage et, en l'an 3 après 3D Grand Prix (1988 pour ceux qui utilisent encore le calendrier grégorien), parut NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX. Le dieu cité ci-dessus vit que cela était bon et il dit : "Allez et ne pêchez plus, surtout que la saison n'est pas encore ouverte." (Je vous l'ai dit, il était bon.)

NOUVEAU TESTAMENT

Après la genèse, ce fut le moment de la révélation : de partout arrivèrent les fidèles. Et l'on vit des rédacteurs en chef en liesse (car c'était une époque de miracles). Bref, c'était le paradis retrouvé. On ne cessait de s'extasier sur l'incroyable richesse du logiciel dont avait accouché l'éditeur anglais : possibilité de s'entraîner sur les seize circuits du championnat, de choisir la durée des courses (5, 10 ou 20 tours et même pour les fanatiques le nombre de tours réel de la course choisie). On pouvait de même effectuer tout le championnat grâce aux possibilités de sauvegarde des parties. Une ferveur sans nom s'empara des disciples lorsque l'écran de jeu leur fut révélé : dans la partie supérieure de l'écran s'affichait le décor de la course, et au beau milieu de la piste trônait le bolide. Et ceci était beau car le graphisme était fin (mode 1) et pourtant coloré (plus de 4 couleurs), la voiture était vue de derrière et portait les couleurs jaune et bleu de l'écurie Williams. Mais les acclamations redoublèrent lorsque les yeux se portèrent sur la fenêtre inférieure représentant le tableau de bord : jamais encore on n'avait vu une telle sophistication, et tous tombèrent à genoux. Pensez que sur votre ordinateur de bord s'affichaient des renseignements aussi divers que vos vitesse et vitesse moyenne, le temps du dernier tour réalisé et votre meilleur temps, vos réserve et consommation en carburant, la température et la pression de l'huile, ainsi que la température du turbocompresseur, bref jamais un tel réalisme dans la simulation n'avait été atteint. Puis une jeune vierge s'avança et se mit à jouer : un silence religieux tomba, tandis que le moteur grondait (les changements de régime étaient bien rendus ainsi que le passage en mode turbo, ce qui procurait une aide précieuse au joueur pour la conduite). L'animation des décors et du bolide, rapide et coulée, était parfaite (d'ailleurs un barbare nommé Sined trouva que les tête-à-queue étaient particulièrement réussis et il en éprouva une joie manifeste). Soudain une voix s'éleva dans la foule, et tous se turent car c'était la voix de Lipfy l'apôtre. "En vérité, je vous le dis, disait-il, ne cessez jamais de surveiller votre jauge de carburant ; combien de braves, combien de chevaliers échouèrent pour une bête panne sèche. Songez aussi à préserver vos pneus, car ce logiciel prendra en compte leur usure, rendant plus difficile la maîtrise de votre véhicule. Et même si les arrêts au stand sont permis, songez aux précieuses secondes ainsi perdues.

OF COURSE AUTOMOBILE

Amis lecteurs, je vous le dis, NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX est LA simulation automobile de l'année. Ce logiciel est le plus complet jamais réalisé dans ce domaine ; tout y est. Vous aurez à faire preuve de réflexes pour maîtriser les circuits tortueux du championnat, il vous faudra avoir un oeil à tout moment sur votre tableau de bord et l'autre sur vos rétroviseurs. Vos talents de stratège seront eux aussi mis à contribution lorsque vous aurez à trouver le juste compromis entre la puissance du turbo et la surconsommation que cela entraîne, ou une course à l'usure en économisant pneus et carburant. Un MUST.

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX de Martech
K7 : 109 F



Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa lovely :	4/4
Note :	16 / 20

80%

LES FRERES DE LA COTE



En avant, Frères de la côte ! Cap au sud et à nous la fortune des mers... Nous, gentilshommes de fortune, déclarons ne reconnaître aucune loi et aucun chef comme légitimes. Voguons, gais compagnons, voguons de l'émeraude des Caraïbes à la fureur mordorée du Pacifique.

L'aventure nous appelle : suivons-la sans remords ni regrets. Laissons les mesquineries du monde à nos contemporains sédentaires et ne nous attardons plus : il est temps de larguer les amarres qui nous attachent encore à cette terre stérile...

"De partout, ils arrivèrent, brandissant leurs noirs étendards. Ils dévastèrent le monde. Les gens se lamentèrent et les nommèrent : boucaniers, corsaires, flibustiers, forbans. Mais un seul terme générique leur restera à jamais associé : PIRATES !" (L'Apocalypse selon Zythoun, livre IV.)

PIRATES A BABORD !

Hardi, souquez ferme ! Il nous faut rejoindre notre sloop, le *Bois-Sans-Soif*, avant la marée. Ce soir, nous appareillons vers Trinidad. Sortez des soutes focs et cabestans, abattez le beaupré et calez solidement les bouches à feu. Je retourne à terre et reviendrai à la nuitée.

Le capitaine Zythoun descendit de la chaloupe et posa pied sur le rivage. Ses sens aiguisés examinaient les ténèbres environnantes et guettaient un hypothétique ennemi jaloux de son trésor de pirate. Et, en l'an de grâce 1560, la vie n'était pas aisée pour les flibustiers, à La Barbade.

Zyhtoun se défendait d'être un pirate. "Corsaire suis ! expliquait-il, je possède une lettre de marque du roi de France et suis tenu en haute estime à la Cour, avec mes amis Jean Bart et Surcouf"...

Le gouverneur de l'île reçut dignement notre ami. "Le roi, dit-il, vous nomme major de la flotte corsaire et vous charge de couler les frégates anglaises et espagnoles. Mais j'ai le regret de vous informer que votre soeur a été kidnappée par le pirate espagnol Del Gado, à San Juan."

Le sang de Zythoun ne fit qu'un tour. Il se précipita dans une échoppe pour acheter des vivres, car il sentait déjà que sa quête serait longue. Dans une taverne, *Au Perroquet borgne*, il recruta des matelots à la mine patibulaire mais qui ne reculeraient pas devant une bataille. Il alla saluer sa tendre et charmante épouse Catherine. "Va, cours et nous venge..." dit-elle.

HISSEZ LE PAVILLON NOIR !

Son retour sur le sloop fut rapide et discret. "Holà compagnons ! Cap sur San Juan ! Hissez les voiles : nous devons avancer comme l'éclair et frapper telle la foudre".

En peu de temps, le timonier avait déjà mis le cap au sud-est. Le sloop naviguait au près. Les gabiers couraient sur les échelles de corde pour donner le maximum de voilure. Soudain, le cri rauque de la vigie perça le silence tendu qui régnait sur le pont: "Une voile à tribord !"

Zythoun saisit sa longue-vue d'un geste rapide et sûr. Une frégate pensa-t-il. Impossible encore de reconnaître son pavillon. "Que les canonniers se tiennent prêts, mais qu'ils n'ouvrent pas encore

leurs sabords... " En peu de temps, tout l'équipage était aux postes de combat, affûtant sabres et coutelas... *Un cri surgit alors du néant :*

-"C'est un Anglais, capitaine !"

-"Préparez-vous à l'attaque, hurla Zythoun. Ouvrez les sabords de tir. Je prends la barre." La frégate ennemie était maintenant toute proche, avec ses 24 canons et ses 150 hommes d'équipage... Pendant quelques minutes, le capitaine Zythoun manoeuvra sans déclencher l'attaque. Soudain, il vira lof pour lof et ouvrit le feu. Le fracas fut terrible. Dans une atmosphère irrespirable, les canonniers essayaient d'évaluer leur réussite. Dans les volutes de fumée, ils distinguèrent bientôt que le château arrière de la frégate était en feu. Leurs cris de joie sauvage résonnèrent jusqu'aux oreilles des matelots anglais...

Se sachant supérieurs en nombre, les Anglais tentèrent alors d'aborder le *Bois-Sans-Soif.* Mais Zythoun était fier marin et connaissait son affaire. Il se déroba aisément et continua la canonnade. Une heure plus tard, la frégate baissait pavillon.

Les hommes de Zythoun se ruèrent dans le vaisseau adverse pour en piller les richesses. Le *Bois-Sans-Soif* s'éloigna de la frégate. Les Anglais se crurent saufs, mais soudain, une ultime canonnade les envoya par le fond. C'était la guerre... "Après tout, se dit Zythoun, s'ils nous avaient pris, ils m'auraient pendu au mât de misaine..."

PIRATES INFORMATIQUES

L'écriture devient illisible à cet endroit. La suite du récit des aventures de Zythoun le corsaire restera donc à jamais ignorée. J'ai retrouvé ce document recouvert d'une couche de poussière. Il gisait au fond de la malle de mon arrière-arrière-grand-oncle, celui dont on ne parle jamais dans la famille. Encore grisé par ce récit, je rêvais d'expéditions sanglantes quand le facteur sonna. Je le laissai sonner une deuxième fois. C'est pas grave, il a l'habitude. Il me remit PIRATES, de Microprose, version CPC bien sûr.

J'ai chargé la disquette et mes rêves m'ont semblé sortir de l'écran pour devenir réalité intangible. PIRATES est un logiciel FABULEUX ! Peut-être pas le meilleur jeu du monde, mais à mon avis, il *peut sans problème espérer figurer sur le podium.* PIRATES mélange hasard, stratégie, aventures, arcades. Vous êtes un débutant, un apprenti, un marin d'eau douce. Vous pouvez choisir l'époque du jeu et votre nationalité. En fonction de vos choix, le jeu évoluera différemment, puisqu'il tient compte des événements historiques réels : en 1560, la guerre éclate entre la France et l'Espagne. L'année d'après, avec l'Angleterre. Attention donc à votre choix. De plus, l'empire inca des Espagnols est un grand pourvoyeur d'or. Les navires qui le transportent (the Treasure Fleet) ne se déplacent pas toujours vers les même lieux... Heureusement, l'épais et génial manuel, tout en français, vous cultivera et vous renseignera. Accessoirement, il vous aidera aussi...

Vous devez être extrêmement habile pour réussir à devenir un pirate célèbre. La partie la plus importante est la stratégie : sélectionnez soigneusement vos bateaux, pensez à les équiper, à en conquérir de nouveaux. Soyez cohérent dans vos déplacements. Si vous n'êtes pas habile au combat, évitez les eaux territoriales des nations *avec lesquelles vous êtes en guerre. Evitez également* de vous attaquer à des bateaux trop puissants qui risqueraient de vous causer des dégâts irrémédiables.

Le combat naval est une des phases les plus spectaculaires. Vous pouvez canonner l'ennemi, mais vous devez vous occuper de votre navigation tout en évitant les boulets adverses. L'abordage est bien sûr possible et se traduit par un duel au sabre contre le capitaine adverse. Malheureusement, c'est la seule partie un peu décevante du logiciel, l'animation des combattants et la vitesse de réponse étant un peu faibles. Remarquez que la déception est quand même relative, le combat reste passionnant. Simplement, il aurait pu être meilleur.





Avec un peu de chance et beaucoup de talent, vous réussirez à vous bâtir une véritable petite flottille pirate. A vous de la diriger scientifiquement pour qu'elle perdure et s'accroisse. Vous connaîtrez la joie des aventuriers : le soft vous propose aussi de chercher des trésors enfouis dans des terres inconnues, de retrouver un parent disparu... Il vous faudra acheter des cartes souvent incomplètes dans des bouges mal famés.

Enfin, il est même possible de commander des expéditions célèbres : Sir Francis Drake et l'embuscade du Silver Train (1573), Huey Morgan, le roi des pirates...

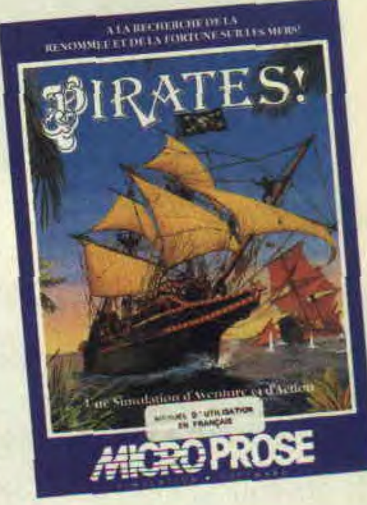
PIRATES est un logiciel parfait. En fait, c'est un simulateur de roman d'aventures... La documentation, très copieuse et passionnante, est en français. Le jeu a également été francisé, mais dommage, la traduction est innommable... Il est bien évidemment possible de sauver votre "carrière" sur disk. Heureusement, car pour faire le tour du logiciel, vous en avez au minimum pour trois mois. Remarquez, une fois qu'on connaît PIRATES, on a de toute manière beaucoup de mal à s'arrêter de jouer...

Olivier ZYTHOUN le corsaire

PIRATES de Microprose
Disk uniquement : 149 F
128 ko de RAM, nécessaires

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	19/20

95 %





ROBBY ET ZYTHOUN ONT LE VIRUS



L'HISTOIRE

Rien n'était calme dans le petit journal gaulois. Donc, tout se passait comme d'habitude. Soudain, une voix se fit entendre :

Zythoun : hé Robby !

Robby : quoi ? Qu'est-ce qu'il y a ?

Zythoun : on n'a pas encore vécu d'aventures ce mois-ci. Qu'est-ce qu'on va bien pouvoir raconter aux lecteurs, alors ???

Robby : t'inquiète pas, on fera du remplissage (cf "Robby et Zyhtoun bouchent un trou").

Igorix : ohé, les enfants ! On vient de recevoir un nouveau logiciel. VIRUS, ça s'appelle...

Robby : mais alors, tout s'explique...

Zythoun : mais oui. Toutes ces histoires de virus dont on a parlé à la télé, ça n'était donc qu'un gigantesque coup de pub pour lancer un jeu...

Robby : oh, bien joué, l'éditeur !

Igorix : c'est qui, l'éditeur, d'ailleurs ?

Zythoun : PRIMUS AVRILUS SOFTWARE. Je crois que c'est des Russes ou des Hongrois.

Robby : Eh ! Oh ! C'est pas tout ça, mais y faudrait peut-être qu'on travaille. Vous vous rendez compte que ce soft, VIRUS, on l'a en exclusivité MONDIALE. Alors que tout le monde s'égosille sur le virus à la télé ou ailleurs, nous on connaît enfin la

LES HEROS

ROBBY : journaliste de grand talent et à l'esprit télématique aiguisé. Il tire toute sa force de la potion magique que confectionne le druide Hardix.

ZYTHOUN : plumitif à l'esprit retors, fidèle compagnon de Robby, c'est le grand spécialiste des News Micros CPC et PC.

MARTINIX : le chef du vill... journal gaulois. Il n'a peur que d'une chose, que les retards lui tombent sur la tête.

IGORIX : dieu de la censure et de l'espace mémoire.

PATRIX : le barde du vill... journal, en train d'enregistrer un disque actuellement.

HARDIX : le célèbre druide guérisseur du journal.

SINED LE BARBARE : tiens ! Qu'est-ce qu'il fait là, lui ?

vérité : c'est un gag. Il n'y a pas de virus, mais seulement un éditeur qui voulait se faire connaître. Allez Zythoun, arrive par ici, il faut qu'on y aille.
Patrix : je vais vous faire écouter, en exclusivité, une maquette de mon disque pour vous donner du courage...
Sined le barbare : Non, tu ne chanteras pas. Non tu ne chanteras pas...

LOGICIEL INTRAVEINEUX

Robby : allez Zythoun, du courage.
Zythoun : je me sens un peu faible, aujourd'hui. Je ne sais pas ce que j'ai, mais quelque chose me dit que cette aventure finira mal et pourrait bien être la dernière.
Robby : mais non. Nous sommes des héros, et les héros ne meurent jamais.
Zythoun : bon d'accord, on y va. Oulala, ça va à toute vitesse... (Cf Robby & Zythoun font du Bobsleigh.)
Robby : attends, t'affole pas, avant de partir, il faut quand même qu'on présente un peu le logiciel. Nous sommes dans un vaisseau spatial miniaturisé. Nous avons été injectés à l'intérieur d'un corps humain infecté de virus ultra-dangeureux, genre sida-peste-choléra et rhume des foins réunis. Si nous ne réussissons pas à détruire ces petites briques diaboliques, le malade risque d'en mourir ou, *pire, d'avoir une rage de dents.*
Zythoun : bon alors, c'est pas tout ça, assez ri, on y va.
Robby : ok, Zyhtoun, ok. Laisse-moi passer. Je prends les commandes de direction, toi tu t'occupes du gros laser. (Cf Robby & Zythoun sur Vénus.)
Zythoun : super ! Tu as vu la qualité du graphisme. C'est vraiment du très très grand art. Du seize couleurs, tramées, de véritables oeuvres d'art... En plus, les décors sont ultra-variés au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu. Véritable exploit, ce jeu tient en moins de 320 ko et son chargement, en version K7, a été optimisé pour ne prendre que deux minutes. Magnifique.
Robby : mais laisse-moi parler. Les commandes de direction répondent à merveille. Le scrolling est d'une qualité incroyable. Il est en même temps précis, souple, rapide et beau. J'ai jamais vu ça et pourtant, je connais presque tous les jeux qui soient jamais sortis sur CPC...
Zythoun : allons Robby, ne nous enflammons pas . C'est vrai que, pour le moment, VIRUS semble fabuleux. Mais voyons un peu le jeu en lui-même pour savoir s'il est à la hauteur de la présentation.
Robby : *ok, je vais m'engager dans un passage dan*geureux. A mon avis, les premiers symptômes ne sont pas loin.
Zyhtoun : mais avant toute chose, une page de publicité.
Zythoun : ZLIM. TCHAC BOUM. Oh la vache, c'est pas facile... Ouais, j'en ai eu un ! C'est magnifique. L'explosion est d'une beauté... En plus, ils ont dû digitaliser les sons, on s'y croirait... Y'a des couleurs dans tous les coins, on se croirait au cinéma, pour un peu.
Robby : attention, y'en a un qui fonce vers nous. Hé Zythoun, je vais essayer de le prendre à revers. Il va falloir que tu t'approches très près. Ce sera dangeureux...
Zythoun : ne t'inquiète pas pour moi, Robby, j'ai l'habitude des actions d'éclat et je m'en tire toujours sans problème...
Robby : fais gaffe quand même, hein !
Zythoun : ça y est, je le vois. Je vais bientôt le tenir dans mon viseur... Rapproche-toi encore un peu, Robby !
Robby : non, tu es fou, c'est bien trop dangeureux.
Zythoun : t'occupe. Fonce. Ca y est, le voilà. Je tire ZZLLLLLIIIIIPPPPPP ! CRASHHHHHH.
ARGH. Je suis touché. Robby, au secours !



Robby : qu'est-ce qui s'est passé ?
Zythoun : je l'ai tué, mais avant, il a eu le temps de m'inoculer son virus mortel. Continue sans moi Robby, je suis touché.
Robby : noooon. Jamais je ne te laisserai tomber.
Zyhtoun : Mais le virus est contagieux...
Robby : bon d'accord. Mais je ne te laisserai pas souffrir, toi mon fidèle compagnon. Tiens, prends ça.
Zythoun : oh, t'es dur !
Robby : je sais, mais si je t'achève d'un coup de couteau c'est pour ton bien.

LA MORT DE ZYTHOUN

Robby : ah, mon fidèle compagnon, que vais-je devenir sans toi ? Mais le devoir avant tout ! Il faut donc que je finisse le papier sur VIRUS, de PRIMUS AVRILUS tout seul. Nous avons eu le soft en exclusivité mondiale, je vous le rappelle, et tous les autres journaux qui vous font croire qu'il y a un pseudo-virus dans les ordinateurs se plantent complètement. Cela étant dit, on peut déplorer que *l'éditeur, PRIMUS AVRILUS, ait organisé tout ce* cinéma pour lancer simplement un jeu, mais reconnaissons aussi que c'était vraiment très bien joué de leur part. Bien. Revenons au jeu. Il est tout simplement exceptionnel : graphisme fabuleux, plus beau et plus net que des images digitalisées. L'animation est tellement bonne qu'on croirait voir un dessin animé. Je me demande aussi comment ils ont réussi à faire des musiques pareilles. Ah ! si, le musicien s'appelle Christian Magma Vander : tout s'explique. Enfin, le programme est passionnant. On se croirait vraiment au coeur du virus. Et celui-ci ne vous lâchera pas pendant des heures. Impossible de jouer à autre chose... Le jeu n'est d'ailleurs pas protégé. Mais je voudrais quand même signaler quelque chose de bizarre. Quand je réinitialise l'ordinateur après avoir joué à VIRUS et que je mets une autre disquette, VIRUS se copie automatiquement dessus : sûrement un bug. Le seul problème, c'est que je possède maintenant une centaine de copies du jeu et que je commence à être débordé... Au secours !!!!
Olivier Zythoun, avec la participation joyeuse mais néanmoins intéressée d' Olivier Fontenay et du Prof Abondos, et avec le soutien sans faille de Robby. *Merci à tous.*

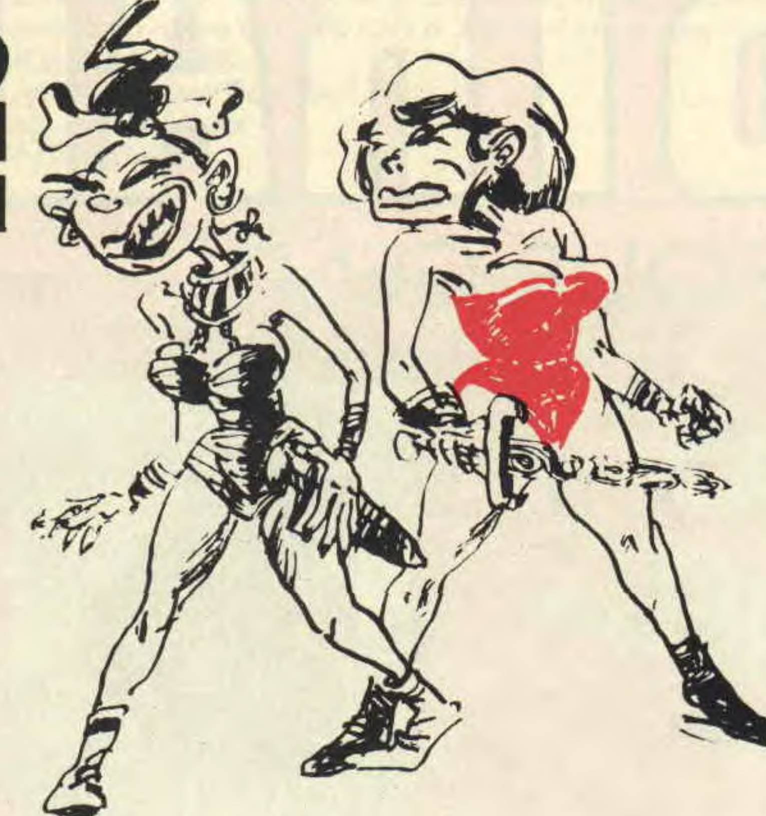
VIRUS de Primus Avrilus Software
K7 : 245 F
Disk : 123 F
Disponible le 31 mars en Angleterre et le lendemain en France.



Graphisme :	4/4
Son :	4/4
Animation :	4/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
	20/20
Note :	100 %



LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X



POUF !... POUF !... POUF !... Lecteurs chéris, vous allez me tuer, vos lettres arrivent par centaines et je ne sais plus où donner de la tête, mais continuez, j'adore ça. Vous tenez le bon bout, (Etienne, Etienne, oh ! tiens-le bien !) et moi je suis aux anges quand chaque matin je découvre votre prose et vos poèmes. Ne brisons pas une telle harmonie, les enfants, et bientôt, peut-être, nous atteindrons le nirvana...

AVE LES POTUM, AMSTRADURI TE SALUTANT !

Alors les boss, on est en plein turbin ? Mouuuaiiiis! Je vois, ça galère... C'est déjà le troisième semi-remorque qui vient de vider du courrier dans votre bureau ! Alors, OK ... On peut commencer. Primo : j'me présente, je suis Lassoude, la causticité est mon alliée. Eh là ! Tout de suite j'vous arrête les gars ! On tend ses petits doigts, rendus calleux par de longues heures de frappe, pour que Lassoude fasse des bleus dessus avec sa règle en fer !!! C'est vrai quoi ! Quand j'ai lu votre numéro 1, j'ai cru voir au fil des pages le banc d'essai d'un nouveau soft dans le style : "Alors tu vois, là sur l'écran, en bas, ben y'a un canon de la base AMSTRAD Cent Pour Cent, et le but du jeu c'est de décaniller toutes les marques concurrentes qui passent au-dessus!..." Et ben non ! C'est pas cool les gars ! M'enfin bon, il faut bien se limer un peu les canines quand on arrive en librairie. Rassurez-vous mes canards en sucre, maintenant j'ai plus aucune remarque désobligeante à proférer ! Oh que non ! En effet, par un beau petit matin du mois de mars, le 1er exactement (roulements de tambours... deux pas en arrière, deux pas en avant), alors que j'errais dans les rues désertes (trompettes... une pirouette à gauche, une pirouette à droite) de ma ville, mon regard se figea sur le titre, qui ne m'était pas inconnu, d'une revue qu'un petit gamin venant vers moi tenait entre ses petits doigts transis par le vent (ronds de jambe... Embrassez votre partenaire... Saluez la foule en délire... Merci). Mon cerveau embrumé réagit soudain à la vue de ces sept lettres : AMSTRAD et, mon instinct reprenant le dessus, je basculai le joystick vers la droite, appuyai sur fire, et après avoir mis mon adversaire en pièces détachées, me ruai vers d'autres aventures. Je réalisai enfin que je venais d'obtenir l'AMSTRAD Cent Pour Cent numéro 2. En arrivant chez moi, les pieds crottés, il ne me restait plus qu'à passer la concierge du niveau 2, puis le doberman du locataire du niveau 5 (ce qui me valut un bonus) et enfin le paillasson décrotteur du niveau 1. Et c'est enfermé à 16 tours dans ma chambre que j'entrepris une décortication en règle de votre numéro 2. Et là... ô joie ineffable, ô splendeur incommensurable, s'offrant à mes yeux ébahis ! Mes neurones ayant explosé de rire et de plaisir à la lecture de ces pages, j'ai décidé de vous livrer, en avant première, les résultats de mon test AMSTRAD Cent Pour Cent :

GRAPHISME : rappelle-toi Barbara ! Coucho et les autres ! Voilà des gens qui savent se servir d'un crayon.

RICHESSE : oh ! C'est doux, c'est neuf ? Non ! C'est un article écrit par SINED !

LONGEVITE : jusqu'à ce que mes doigts aient effacé les lignes.

TEST : notre slogan : objectivité et impartialité. De toute façon, la poubelle reste près du bureau !

POUR TOUT LE RESTE : AMSTRAD Cent Pour Cent, c'est sang pour sang, et c'est aussi 100 pur sang contenu dans un magazine de 140 pages.

Dorénavant, je me fais le porte-parole de votre canard, j'irai, de par le monde, prêcher la bonne parole de Sined et Zythoun et de tous les autres. Un CPC sera sacrifié tous les mois sur la place publique pour vénérer votre création. Et je ne dirai qu'une chose :

"La soupe aux vermicelles, je ne suis ni pour, ni contre, mais AMSTRAD Cent Pour Cent, J'EN VEUX !!!

LASSOUDE de Caustique.

BRAVO ! Des lettres conmme ça, j'en voudrais tous les jours ! Un détail cependant mon petit Lassoude. Ta façon de te procurer notre magazine ne

me paraît pas très honnête. Aussi pour éviter que tu déclenches une guerre civile dans notre douce France et afin de te récompenser de m'avoir envoyé la meilleure lettre du mois, j'ai décidé, dans mon immense générosité, de t'abonner gratuitement... Téléphone-moi au journal pour me donner ton adresse complète, on en profitera pour se raconter des histoires... A bientôt.

MISS X.

Depuis des millénaires, j'attendais impatiemment
une revue sur mon CPC que j'aime tant.
Certaines étaient trop sérieuses,
d'autres étaient trop menteuses.

Mais AMSTRAD Cent Pour Cent
c'est vraiment dément.

Le magazine est vraiment magique
j'y trouve de quoi nourrir mon joystick.

AMSTRAD Cent Pour Cent
c'est super éclatant.

Vos articles sont pleins de bonne humeur
c'est pas comme le journal de 20 heures.

AMSTRAD Cent Pour Cent
c'est vachement marrant.

Il y a plein de photos et de dessins,
ce magazine est vraiment bien !

AMSTRAD Cent Pour Cent,
c'est intelligent.

Pourtant j'implore Sined le barbare
qui de l'assembleur connaît toute l'histoire.

Comment créer une routine "fil" sur CPC,
je vous implore, ô maitre adoré !
Quoi qu'il en soit, mes amis,
à AMSTRAD Cent Pour Cent, je dis longue vie !

AHMED 13 ans.
(Défenseur de l'assembleur, fanatique du Basic.)

Je fonds de bonheur, Ahmed, moi qui aime la poésie, ta lettre m'a émue aux larmes... Tu es la preuve vivante que tous les informaticiens ne ressemblent pas à des robots au coeur de pierre. Quant à la routine "fil" que tu demandes à Sined, un peu de patience, il est en train de la préparer et tu pourras la trouver dans le numéro 4 d'AMSTRAD Cent Pour Cent...
Ahmed 13 ans, tu es le plus grand.

MISS X.

CHERE MISS X

Pour commencer, il te faut savoir que j'achète ton magazine depuis le numéro 1 et que j'en suis très satisfait. En effet, les critiques des softs sont géniales, les photos splendides et la touche d'humour de Zythoun, Robby et Sined (notre barbare bien aimé) est toujours la bienvenue... Je me permets aussi de te signaler que la rubrique Pokes est super, ainsi que celle de l'initiation au CPM...
Cependant, je voudrais attirer ton attention sur deux problèmes que voici: je possède un CPC 6128 depuis maintenant deux ans et comme tous les CPCistes je me suis rendu compte qu'il avait beaucoup de qualités autres que de proposer des jeux. Parmi ces qualités, il y a la possibilité de dessiner et de jouer de la musique. Malheureusement pour moi, je ne comprends pas les explications (fournies avec l'achat du CPC) concernant la musique. Et j'ai une très grande envie d'apprendre à faire de la musique et du dessin sur mon Amstrad, mais je ne sais pas comment m'y prendre.
Voilà donc les raisons pour lesquelles je vous demande de humblement si le journal ne pourrait pas s'agrandir et créer une rubrique sur la musique et le dessin sur CPC.

Cédric de Guilers.

Serais-tu télépathe ou bien aurais-tu des dons de médium, Cédric ? Au moment même où nous recevions ta lettre, nous avons décidé de créer une initiation à la musique sur CPC (tu pourras en lire la première partie dans ce numéro), et au dessin... J'espère que tu y trouveras ce que tu cherches. Si tu as d'autres idées, n'hésite pas à nous écrire à nouveau... Salut.

MISS X.

SALUT LES FILLES (?)

Je viens de finir la lecture du numéro 2, ah ouais, giga. Après un numéro 1 moyen (la couverture gâchait tout, beurk !), le 2 est une réussite, à part quelques points, hé oui, personne n'est parfait ! Les articles sont agréables à lire, la présentation est soignée, les photos d'écran et les jaquettes, rien que du bon, du très bon. Enfin un journal d'informatique qui ne parle pas que d'informatique, ouf il était temps ! Quant au râleur de Dijon, si le journal ne lui plaît pas, qu'il ne l'achète pas, enfin voyons, un peu de bon sens ! D'ailleurs, vers le sixième ou septième numéro, vous devriez organiser un grand référendum... Allez, je vous laisse, je vous embrasse bien bien fort.

M. Beauval.

Je ne suis pas du tout d'accord avec toi pour la couverture du numéro 1, mais je ne t'en veux pas. En ce qui concerne le râleur de Dijon, comme tu l'appelles, je n'ai pas eu de ses nouvelles et ça me manque un peu, parce qu'on n'a pas reçu une seule vraie lettre d'insultes ce mois-ci. Les gens mécontents auraient-ils peur de moi ? Allons messieurs un peu de courage, je ne vous mangerai pas. Et si je ne peux pas passer de courrier de mécontents, on va croire que je le fais exprès. Alors n'hésitez pas... Pour ton idée de référendum, je la mets bien au chaud sous mon oreiller, et compte bien m'en servir le moment venu. Grosses bises à toi aussi.

MISS X.



SALUT LES PETITS FOUS.

Je trouve votre journal super, extra, génial. A travers l'humour vous nous apprenez des tas de trucs hypersympas. Point de vue critiques, no comment, à part quelques BD que je n'arrive pas à lire, car le dessinateur écrit trop mal ; c'est dommage, car celles que je déchiffre sont drôles. Ne croyez pas que je louche pour autant...
Au lycée, tous les copains arrivent avec leur Cent Pour Cent et on lit votre canard en plein cours de français, au grand désespoir de la prof qui, je pense, va bientôt se faire bonne soeur, tellement elle est désespérée de ne pas pouvoir nous faire rentrer dans la tête son subjonctif imparfait. Je vous fais plein de bises partout.

Aurélie.

HAPPY ! Je suis really happy de terminer ce courrier par la lettre d'une fille... Je suis sûre, Aurélie, que tu ne louches pas et que tes yeux sont très beaux. Pour le dessinateur, fais-moi confiance, je l'ai pris en main, et je t'assure que dorénavant il va s'appliquer à écrire de façon correcte.
Ne sois pas trop méchante avec ta prof de français, elle pourra peut-être te servir à quelque chose un de ces jours.
Sur ce, j'en profite pour remercier spécialement Eve, Jean Pierre de Conflans-Sainte-Honorine et surtout Xavier de Saint-Raphaël qui nous ont envoyé des lettres pleines de bonnes idées et de critiques constructives. A vous et à tous les autres, j'envoie de tendres bises pour votre courrier G.E.N.I.A.L.

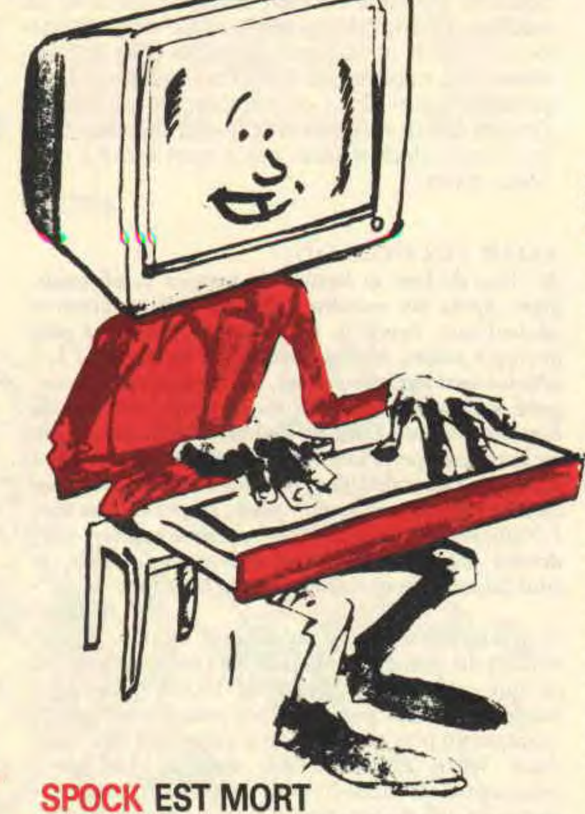
MISS X.

IN A BOITE AUX LETTRES

MESSAGE

Bonjour à tous et à toutes. Je me présente : Einstein Franck est mon nom. Spock s'est fait tailler les oreilles en pointe par Zythoun, Robby et Sined parce qu'il a raconté des bêtises la dernière fois. Pour finir, à la suite d'une partie de Barbarian, le Barbare a décapité en bonne et due forme le pauvre vulcain, qui fut ensuite découpé en petits cubes par le joystick de Robby et achevé par le brave Zythoun qui l'a stocké sur disquette 3 pouces pour l'éternité. Pas mal, le massacre. Je sais maintenant ce qui m'attend si je fais la moindre erreur.

Bon, passons donc à notre courrier, en espérant que vous continuerez à nous contacter en aussi grand nombre.



SPOCK EST MORT

Eh oui, en avant-première, nous vous annonçons la mort de Spock, impardonnable et impardonné après la grave erreur qu'il a commise dans le numéro précédent de Cent Pour Cent. En effet, le drive DDI 1 peut tout à fait se brancher sur un 6128. Il faut simplement enlever le contrôleur (partie qui s'enfiche derrière le 464) et relier fil par fil le connecteur du lecteur à l'interface appropriée du CPC, en supprimant toutefois les contacts 21, 25, 29, 31 et 33. Merci tout de même à Serge Poirrier, qui nous l'a aimablement rappelé, avec documents à l'appui. Que voulez-vous, on ne peut plus faire confiance au personnel de nos jours !

Je possède un CPC 6128 depuis trois ans et je me désespère en feuilletant la presse informatique car il n'y a pas de revues qui abordent la structure interne de ces machines (microprocesseur, circuit sonore, processeur vidéo, gate array, etc.). Votre revue en est à ses débuts (et quels débuts) aussi, en tant qu'informaticiens, vous serait-t-il possible de constituer une série d'articles expliquant l'architecture interne du CPC ?

Je suis, moi aussi, informaticien et actuellement en train de faire un système à base de Z80. Je suis donc très intéressé par ce que vous appelez le "jeu d'une vingtaine d'instructions supplémentaires du Z80 jugées inutiles par Zilog" (voir article du n°1). Je suppose que ces instructions vont prendre place dans les trous des tables distribuées par Zilog. Dans tous les cas, pourriez-vous les citer ?

En souhaitant un grand avenir à cette rubrique et dans l'attente de votre réponse, je vous prie d'agréer, Monsieur, l'assurance de mon profond respect.

Jean-paul Blanc, Aurillac.

Jean-paul, nous vous prions de bien vouloir nous excuser de ne pas vous répondre directement par la poste, malgré l'enveloppe timbrée jointe à votre courrier. J'espère que vous ne nous en tiendrez pas rigueur et que vous continuerez tout de même à nous écrire. La table donnée ci-dessous contient les mnémoniques des instructions supplémentaires, et leurs codes machine. Les quatre codes de chargement de HX, HY, LX et LY peuvent être suivis par n'importe quelle valeur contenue dans un octet. Ici, nous avons utilisé zéro en opérande mais celà n'était qu'à titre d'exemple et c'était plus facile à faire comprendre à l'assembleur. Il faut bien sûr dire à quoi correspondent ces registres aux noms encore plus étranges (de jambon) qu'à l'habitude. HX et LX sont au registre d'index IX ce que H et L sont au double registre HL. HX contient le poids fort de IX et LX en contient le poids faible. Il en va bien sûr de même pour HY et LY envers IY. Tous ces codes machine étendent grandement le jeu d'instruction du mode 8 bits de notre bon vieux Z80. Toutes les opérations faites sur ces nouveaux registres ont strictement les mêmes incidences que si elles étaient utilisées avec les registres conventionnels. L'opérateur SLL reg est simplement une instruction de décalage supplémentaire (Shift left logical) ou encore décalage logique à gauche. Il complémente à ravir le SRL mais il agit dans l'autre sens. En d'autre termes, il multiplie l'opérande par deux et y ajoute 1. Soit encore un décalage à gauche avec positionnement du bit zéro à un. Pas mal! Mais, me direz-vous, comment utiliser ces nouveaux codes si mon assembleur ne les comprend pas ? C'est très simple : si nous vous avons fourni les codes, c'est pour que vous les introduisiez dans vos sources avec par exemple l'insertion d'octets, comme suit :

```
...
LD   A,(HL)
DEFB  #CB,#37     ; SLL A
...
```

Vous n'y comprendrez rien, mais ce qui compte avant tout, c'est que le microprocesseur comprenne, non ? Alors, allons-y gaiement et utilisons à fond ce que papy Zilog nous a laissé. Bon courage !

Bonjour, ô Amstrad Cent Pour Cent ! Je suis très content de ce magazine car il m'apporte tout ce que je désirais, concernant mon CPC et le marché de ses logiciels. Etant parfois "tête en l'air", je me demande s'il est possible de récupérer des fichiers écrasés avec la commande era,"nomfich". Car je dois avouer qu'il est très désagréable de devoir retaper un programme pendant trois heures, ceci à cause d'une maladresse ne prenant que quelques secondes. Je serais très content de recevoir une réponse positive à cette demande. Je vous remercie d'avance et vous souhaite longue vie.

D. Delaporte, Nice.

Génial pour Franck Einstein, moi en l'occurrence, car je vais répondre à ce courrier par un autre courrier. Je trouve ce boulot d'une simplicité déconcertante. La réponse vient donc de Bernadine Robert habitant Romorantin. Un POKE &A701,229 permet de récupérer un programme Basic ou autre effacé par la commande

ERA de l'Amsdos car cette adresse sélectionne le numéro de User utilisé pour l'accès disque. Le Basic ne permet d'utiliser que huit Users différents mais cette façon détournée donne le moyen d'atteindre les 256 Users réellement disponibles. (Si je puis me permettre de mettre mon grain de sel dans cette explication, je le fais. 229 vaut en hexadécimal &E5, qui est l'octet de formatage normalement utilisé sur CPC. Il est donc placé au début de la ligne contenant le fichier à effacer dans le catalogue. Mais comme le premier octet d'une ligne est le numéro de User dudit fichier, il en résulte un passage dans le répertoire 229. Etonnant non ?). Pour récupérer un fichier, il suffit donc de faire :

```
POKE &A701,229
LOAD"PROG
POKE &A701,0
SAVE"PROG
```

De plus, je possède un poke qui peut se révéler utile si l'on désire forcer le mode majuscule par soft, c'est-à-dire sans pression sur la touche CAPS LOCK. Il suffit d'introduire POKE &B632,255 dans le programme avant un ordre INPUT et, à ce moment-là, le clavier répondra de la même façon que si la touche CAPS avait été enfoncée. Dans le cas ou cette même touche aurait été actionnée, le résultat n'en serait pas moins le même. Et bien un grand merci à Bernadine, qui a bien compris l'idéologie de ce magazine. Salut.

Cher Amstradounet.
Ayant déjà recherché des tuyaux auprès de mes relations et des services dits compétents (mairie, amis... etc.), je t'écris en espérant que tu pourras m'envoyer à mon adresse ce que je cherche désespérément depuis des lustres, c'est-à-dire des adresses de (bons) clubs d'informatique travaillant sur 6128 et étant situés de préférence dans les environs de Paris, voire dans Paris. Je te remercie d'avance et souhaite une longue vie à Amstrad Cent Pour Cent qui est superbement réalisé.

Andréani E., Arcueil

A ceci, nous ne pouvons encore rien répondre. mais ce n'est pas en vain que ce courrier passe dans ces pages, car si un club se sent visé par cette demande, qu'il s'adresse directement au journal. Il sera ainsi cité et pourra lui aussi s'exprimer au travers de ces pages. Merci pour les lecteurs.

Pourriez-vous m'expliquer pourquoi un rédacteur est obligé de taper des textes à longueur de journée et ceci sous la menace d'un fouet. Je vous remercie à l'avance et me souhaite une augmentation de salaire rapide.

Sined le Barbare.

Glups (pas de réponse).

Ayant rencontré beaucoup de problèmes lors de la saisie des listings que vous avez fait paraître dans vos précédents numéros, je vous demanderai de bien vouloir nous faciliter la tâche grâce à un vérificateur Basic, du genre de ceux de vos concurrents. En espérant voir ce programme bientôt (le plus vite possible) dans vos colonnes, je vous souhaite bonne continuation.

Bernard A., Ruy

Ne vous inquiétez pas, ce logiciel, ainsi que la routine de FILL, traîne dans la tête du décapiteur de service et ne va sûrement pas tarder à en sortir.

Voilà qui est fait. Nous avons rempli notre tâche mensuelle, bonne lecture et surtout ne l'oubliez pas, bonne écriture. Salut!

Franck Einstein.

```
               ORG    #9000
9000           EXTRA

9000 DD67      LD     HX,A
9002 DD60      LD     HX,B
9004 DD61      LD     HX,C
9006 DD62      LD     HX,D
9008 DD63      LD     HX,E
               ;
900A DD6F      LD     LX,A
900C DD68      LD     LX,B
900E DD69      LD     LX,C
9010 DD6A      LD     LX,D
9012 DD6B      LD     LX,E
               ;
9014 FD67      LD     HY,A
9016 FD60      LD     HY,B
9018 FD61      LD     HY,C
901A FD62      LD     HY,D
901C FD63      LD     HY,E
               ;
901E FD6F      LD     LY,A
9020 FD68      LD     LY,B
9022 FD69      LD     LY,C
9024 FD6A      LD     LY,D
9026 FD6B      LD     LY,E
               ;
9028 FD7C      LD     A,HY
902A FD44      LD     B,HY
902C FD4C      LD     C,HY
902E FD54      LD     D,HY
9030 FD5C      LD     E,HY
               ;
9032 FD7D      LD     A,LY
9034 FD45      LD     B,LY
9036 FD4D      LD     C,LY
9038 FD55      LD     D,LY
903A FD5D      LD     E,LY
               ;
903C DD7C      LD     A,HX
903E DD44      LD     B,HX
9040 DD4C      LD     C,HX
9042 DD54      LD     D,HX
9044 DD5C      LD     E,HX
               ;
9046 DD7D      LD     A,LX
9048 DD45      LD     B,LX
904A DD4D      LD     C,LX
904C DD55      LD     D,LX
904E DD5D      LD     E,LX
               ;
9050 DD2600    LD     HX,0
9053 DD2E00    LD     LX,0
9056 FD2600    LD     HY,0
9059 FD2E00    LD     LY,0
               ;
905C FD24      INC    HY
905E FD2C      INC    LY
9060 DD24      INC    HX
9062 DD2C      INC    LX
9064 FD25      DEC HY
9066 FD2D      DEC LY
9068 DD25      DEC HX
906A DD2D      DEC LX
               ;
906C DD8C      ADC A,HX
906E DD8D      ADC A,LX
9070 FD8C      ADC A,HY
9072 FD8D      ADC A,LY
               ;
9074 DD9C      SBC A,HX
9076 DD9D      SBC A,LX
9078 FD9C      SBC A,HY
907A FD9D      SBC A,LY
               ;
907C FD84      ADD A,HY
907E FD85      ADD A,LY
9080 DD84      ADD A,HX
9082 DD85      ADD A,LX
               ;
9084 FD94      SUB HY
9086 FD95      SUB LY
9088 DD94      SUB HX
908A DD95      SUB LX
               ;
908C FDBC      CP  HY
908E FDBD      CP  LY
9090 DDBC      CP  HX
9092 DDBD      CP  LX
               ;
9094 FDA4      AND HY
9096 FDA5      AND LY
9098 DDA4      AND HX
909A DDA5      AND LX
               ;
909C FDB4      OR  HY
909E FDB5      OR  LY
90A0 DDB4      OR  HX
90A2 DDB5      OR  LX
               ;
90A4 FDAC      XOR HY
90A6 FDAD      XOR LY
90A8 DDAC      XOR HX
90AA DDAD      XOR LX
               ;
90AC CB37      SLL A
90AE CB30      SLL B
90B0 CB31      SLL C
90B2 CB32      SLL D
90B4 CB33      SLL E
90B6 CB34      SLL H
90B8 CB35      SLL L
90BA CB36      SLL (HL)
               ;
90BC C9        RET
```



SALUT, BANDE DE PETITS CEPECIENS



Alors, ça boume depuis la dernière fois que l'on s'est lu ? Nous, ici, nous pouvons dire que nous allons bien. Nous essayons de remplir notre tâche d'intermédiaire du mieux que nous le pouvons mais cela n'est parfois pas facile. Et le petit blond, dans le fond là-bas, tu ne nous as pas encore écrit ? Allez tous vous acheter du papier et un stylo, et posez des questions que diable ! Sinon comment voulez-vous que Dupro il se décarcasse ?

OK, IL Y A DES BUGS

Il est bon de rappeler à tous les petits oiseaux qui pensent que toutes les astuces de programmation vont leur tomber toutes cuites dans le bec sans qu'ils se remuent un peu, que la maîtrise de son ordinateur ne s'acquiert pas en passant des heures entières le nez collé à son écran, à jouer à tactacpoumpoum. Il faut se remuer, alors quoi ! Tapez un peu ce qui est passé dans cette rubrique et réfléchissez. Il y a des bugs, c'est sûr (mais pas dans les routines, c'est certain, nous ne sommes pas des sauvages tout de même !) et c'est à vous de les découvrir. Au passage, je tiens à remercier Lobax, un poto de Quimper, qui a remarqué que dans le numéro 1 de Sang Pour Sang, l'instruction INSTR n'était pas donnée avec la bonne syntaxe. Mais nous n'avons jamais dit que nous étions parole d'évangile, tout ce que nous désirons, c'est que ces quelques lignes vous éveillent et vous forcent à ouvrir vos manuels et vos documentations. Il est temps pour vous de sortir de votre cocon et de vous secouer pour devenir un autre P. Kahn (père du Turbo Pascal et patron de Borland) ou le second B. Gates, (PDG de Microsoft et concepteur-programmeur du Basic Apple). Alors, mille millions de milliards de sabords, secouez-vous les puces et écrivez si le moindre problème se pose pour vous. Nous sommes là pour vous aider avant tout. Pour les pros de l'assembleur qui ont des astuces à ne plus savoir qu' en faire, envoyez-nous des trucs, nous vous les échangerons contre des joysticks.

CATALOGUES DECORES

Pas mal de lecteurs nous ont écrit pour nous demander des précisions sur les pages écrans farfelues installées par la simple instruction CAT. Pour réussir à faire ce genre de plaisanterie, il suffit de connaître quelques codes de contrôle et de posséder un éditeur de secteur. Des éditeurs de secteur, il en existe des tonnes sur le marché (Discology, Oddjob...). Il suffit, pour en acquérir un, de s'adresser à son revendeur de logiciels le plus proche. Mais une fois que vous aurez décidé de vous lancer dans cette périlleuse entreprise, vous commencerez à apercevoir certains aspects plutôt... comment dirais-je... très, très énervants, irritants, à jeter le CPC, ou soi, par la fenêtre, en bref, décourageants. Voici avant tout ce qu'il faut faire pour commencer l'opération. Le formatage d'une disquette n'est pas obligatoire mais il est utile car il permet de nettoyer, en plus du reste de la disquette, les secteurs contenant le catalogue. Le répertoire est normalement situé sur la piste zéro, et son début est sur le premier secteur (C1). Jusque là, pas de problèmes. Tout se passe bien. Ensuite, nous allons sauver des fichiers nuls, histoire de dire qu'il y aura une organisation dans le catalogue. Sachez auparavant qu'un répertoire de CPC ne contient que 64 entrées. Cela signifie que 64 fichiers pourront être stockés sur la disquette et pas un de plus. Si vous sauvez 64 programmes de 1 ko, vous n'utiliserez pas la totalité de la disquette, mais elle sera quand même pleine car elle n'acceptera pas d'autre entrée dans le répertoire. Le message "directory full" témoignera du manque d'espace libre sur le disque. Ceci ne prend pas en compte le User utilisé et si les 64 fichiers sont éparpillés dans les 8 Users normaux, la même erreur se produira. Revenons donc à la phase d'initialisation de la disquette. Nous allons ouvrir 26 fichiers sur la disquette avec le programme suivant, par exemple :

```
10 FOR I=1 TO 26:SAVE CHR$(I+64):PRINT I:NEXT
```

Ceci fait, un répertoire existe et il est organisé normalement. Maintenant, il faut prendre en compte le travail effectué par l'instruction CAT. En effet, celle-ci trie les programmes par ordre alphabétique avant d'afficher leur nom sur l'écran. Ceci nous contraint à ordonner chaque ligne de codes contenue dans un nom de fichier de manière à ce que toutes les lignes soient affichées dans un ordre correct. Cette organisation de l'affichage est, de plus, fonction du mode utilisé lors du CAT. Nous vous offrons donc ici une manière peu élégante de procéder, mais elle a fait ses preuves lors de la réalisation de ce petit exemple. Elle consiste à isoler deux



par deux les caractères à imprimer, si ceux-ci ne sont pas des caractères de contrôle. Cela permet d'éviter l'affichage des points et des tailles des fichiers imprimés par l'Amsdos. Avant de poursuivre, étudions les outils mis à notre disposition pour l'occasion.

LES CODES DE CONTROLE

Pour agir de belle façon sur l'écran en ne passant que par l'impression de caractères, il existe une manière simple. Il suffit d'utiliser les codes de contrôle permettant diverses opérations graphiques de base. Ces caractères spéciaux possèdent un code Ascii inférieur à 32. Pour vous faciliter la tâche, nous allons en donner la liste agrémentée de petites explications. Cessons de parler et passons aux actes !

- 00 : ce code est nul, il ne fait strictement rien, si ce n'est prendre de la place ou représenter un caractère graphique visualisable grâce à l'instruction suivante.
- 01 : *cette fonction permet d'imprimer le caractère* graphique suivant ce code. Cela sert si vous désirez écrire un caractère de contrôle plutôt que de l'interpréter.
- 02 : interdiction au système d'afficher le curseur, il sera donc invisible.
- 03 : fonction complémentaire de la précédente; elle autorise l'affichage du curseur.
- 04 : ce code a la même fonction que l'instruction Basic MODE. L'octet suivant représentera le mode d'affichage à utiliser et sera compris entre 0 et 2, sans quoi, l'instruction sera ignorée. Attention toutefois, car tous les pointeurs Basic ne sont pas affectés par ce genre d'intervention.
- 05 : ce truc est réellement infâme. Il suffit de l'essayer sous Basic par :

```
PRINT CHR$(5);CHR$(N)
```

Où N est une valeur entre 0 et 255 inclus. Cela fait des petits traits sympas au bas de l'écran, mais l'intérêt de ce machin m'échappe un peu. Je crie alors "Help !!!", au cas où il y aurait quelqu'un qui soit susceptible de me renseigner sur l'intérêt réel de ce sujet. Passons.

- 06 : permet au système d'afficher des caractères à l'écran. Si toute altération vidéo avait été interdite par le code 21, vu ci-après, 06 permet de réutiliser l'écran dans des conditions normales.
- 07 : ping, bip ou tut, tout dépend de votre ouïe.
- 08 : agit comme si la touche Del avait été enfoncée. Le curseur revient sur le caractère précédent et nettoie sa place.
- 09 : déplace le curseur d'un caractère vers la droite, sans altérer l'écran. On ne sait jamais, cela peut servir.
- 10 (&0A) : comme 09, mais vers le bas.
- 11 (&0B) : idem, mais vers le haut.
- 12 (&0C) : est aux codes de contrôle ce que CLS est au Basic : effacement de la fenêtre courante et *positionnement du curseur dans son coin supérieur* droit.
- 13 (&0D) : positionne le curseur au début de la ligne actuelle.
- 14 (&0E) : moi, je n'ai pas peur, et elle non plus, car cette fonction sert à fixer l'encre utilisée pour le fond (comme PAPER). Un paramètre doit suivre ce code et être compris entre 0 et 15.
- 15 (&0F) : ceci vaut la peine d'être connu car c'est l'attribution d'une encre au stylo (comme PEN). Un paramètre de la même trempe que le précédent.
- 16 (&10) : efface le caractère sous le curseur.
- 17 (&11) : efface tous les caractères de la fenêtre courante situés avant le curseur.
- 18 (&12) : efface le reste de la ligne en cours, dans la fenêtre actuelle.
- 19 (&13) : nettoie la fenêtre courante, de son coin



SALUT, BANDE DE PETITS CEPECIENS

supérieur gauche, jusqu'au curseur.
- 20 (&14) : nettoie la fenêtre courante, du curseur jusqu'à son coin inférieur droit (j'aime les répétitions).
- 21 (&15) : après ce code, aucun caractère ne sera affiché, sauf si vous utilisez la fonction 6 qui est son inverse.
- 22 (&16) : suivi du paramère 0, écrit les caractères en mode normal, c'est-à-dire avec un fond. Si le paramètre 1 est utilisé, le fond ne sera pas altéré et le caractère sera ajouté. Il est ainsi facile d'obtenir n'importe quoi avec des caractères normaux.
- 24 (&18) : interchange les encres de papier et de stylo (comme le contrôle X en Basic).
- 25 (&19) : cette fonction a le même but que SYMBOL sous Basic car elle permet de redéfinir le caractère suivant avec les 8 autres. 9 octets passés en paramètres sont donc nécessaires au bon fonctionnement de celle-ci.
- 26 (&1A) : ce code a, encore une fois, un équivalent en Basic qui est WINDOW. Seul le paramètre de numéro de fenêtre est manquant. Ainsi il faudra faire suivre cette fonction avec l'abscisse du point supérieur droit, son ordonnée, la largeur de la fenêtre et sa hauteur.
- 28 (&1C) : voilà qui vous aidera à régler vos encres comme vous le désirez, tel INK sous Basic.
- 29 (&1D) : border a lui aussi son représentant, avec deux paramètres.
- 30 (&1E) : (Home) équivaut à un LOCATE 1,1
- 31 (&1F) : est le locate des codes de contrôle (à utiliser avec deux paramètres qui représentent la colonne et la ligne visées).



Après ce petit récapitulatif, il vous est possible, si un point n'est pas clair, d'essayer ces fonctions sous Basic, avec des PRINT CHR$(n). Vous verrez, cela marche du tonnerre. Bon. Maintenant, la technique. Pour faire une page écran telle que la nôtre, il faut calculer le nombre de caractères à écrire (qui vont deux par deux, voir les encadrés). Le résultat obtenu nous donne le nombre de fichiers à créer en plus de votre propre programme. Il faut ensuite ouvrir le nombre de fichiers utiles à la construction de l'image, auquel est ajouté le nombre de programmes contenant votre application. Initialisez le mode écran choisi (dans l'exemple, le mode zéro grâce à la fonction 4), en écrivant directement dans le catalogue. Puis faites CAT. Ainsi, vous aurez l'ordre d'apparition des fichiers lors de la directorie. Il est ensuite simple de faire des LOCATES et de mettre les caractères à leur place pour obtenir le résultat désiré. Transformez le programme obtenu par les codes en équivalent Basic et vous comprendrez vite la manœuvre. Seuls des tests successifs vous permettront de réaliser le catalogue de vos rêves alors allez-y ; au boulot !

FIFININI

C'est avec tristesse que je vous abandonne à votre pauvre sort et que je vous dis à bientôt. Genre au mois prochain. En l'attente d'un courrier plus que dense.

Sined



```
Sect.: C1    Taille: 00512                              Piste: 000  Nb sect.: 009

0000:  00 41 04 00 1D 00 00 0F 00 00 00 00 00 00 00 02   .A..............
0010:  02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0020:  00 4B 1F 05 03 0F 01 53 41 08 0F 00 00 00 00 02   .K.....SA.......
0030:  03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0040:  00 42 1F 07 03 0F 01 4C 55 08 0F 00 00 00 00 02   .B.....LU.......
0050:  04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0060:  00 4C 1F 09 03 0F 01 54 20 08 0F 00 00 00 00 02   .L.....T .......
0070:  05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0080:  00 43 1F 0B 03 0F 01 41 55 08 0F 00 00 00 00 02   .C.....AU.......
0090:  06 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00A0:  00 4D 1F 0D 03 0F 01 58 20 08 0F 00 00 00 00 02   .M.....X .......
00B0:  07 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00C0:  00 44 1F 05 06 0F 01 4C 45 08 0F 00 00 00 00 02   .D.....LE.......
00D0:  08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00E0:  00 4E 1F 07 06 0F 01 43 54 08 0F 00 00 00 00 02   .N.....CT.......
00F0:  09 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................

Mode: Edition Piste    Ecriture: manuelle    Adresse:            Page: 1/2
```

```
Sect.: C1    Taille: 00512                              Piste: 000  Nb sect.: 009

0100:  00 45 1F 09 06 0F 01 45 55 08 0F 00 00 00 00 02   .E.....EU.......
0110:  0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0120:  00 4F 1F 0B 06 0F 01 52 53 08 0F 00 00 00 00 02   .O.....RS.......
0130:  0B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0140:  00 46 1F 05 09 0F 01 44 27 08 0F 00 00 00 00 02   .F.....D'.......
0150:  0C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0160:  00 50 1F 07 09 0F 01 41 4D 08 0F 00 00 00 00 02   .P.....AM.......
0170:  0D 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0180:  00 47 1F 09 09 0F 01 53 54 08 0F 00 00 00 00 02   .G.....ST.......
0190:  0E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
01A0:  00 51 1F 0B 09 0F 01 52 41 08 0F 00 00 00 00 02   .Q.....RA.......
01B0:  0F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
01C0:  00 48 1F 0D 09 0F 01 44 20 08 0F 00 00 00 00 02   .H.....D .......
01D0:  10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
01E0:  00 52 1F 06 0C 0F 01 31 30 08 0F 00 00 00 00 02   .R.....10.......
01F0:  11 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................

Mode: Edition Piste    Ecriture: manuelle    Adresse:            Page: 2/2
```

```
Sect.: C2    Taille: 00512                              Piste: 000  Nb sect.: 009

0000:  00 49 1F 08 0C 0F 01 30 25 08 0F 00 00 00 00 02   .I.....0%.......
0010:  12 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0020:  00 53 1F 0A 0C 0F 01 20 21 08 0F 00 00 00 00 02   .S..... !.......
0030:  13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0040:  00 4A 45 55 20 20 20 20 20 42 41 53 00 00 00 02   .JEU     BAS....
0050:  14 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0060:  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   ................
0070:  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   ................
0080:  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   ................
0090:  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   ................
00A0:  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   ................
00B0:  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   ................
00C0:  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   ................
00D0:  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   ................
00E0:  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   ................
00F0:  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   ................

Mode: Edition Piste    Ecriture: manuelle    Adresse:            Page: 1/2
```

POKES AU RAPPORT



Le Poke est une instruction très simple et bien pratique du Basic puisqu'elle permet de placer une valeur à un endroit bien précis de la mémoire de l'ordinateur. C'est l'instruction reine que nous retrouvons dans toutes les bidouilles pour nos jeux. Elle permet, par exemple, de modifier le nombre de vies disponibles dans Commando. Ainsi, en portant ce chiffre de 3 à 255, le joueur invétéré à plus de chances de passer outre aux pièges ignobles vicieusement concoctés par des programmeurs sans cœur.

ALLO ? PASSEZ- MOI ROBBY, C'EST POUR l'ETRANGLER !!

Vous avez été quelques-uns ce mois-ci à faire connaissance avec ma belle voix, douce, sensuelle, suave... J'abuse ? Alors c'est que vous avez téléphoné un jour où j'étais enroué. Remarquez, si un jour vous avez la chance d'entendre la voix de Miss X, vous risquez de ne pas vous en remettre avant longtemps. Voyez-vous, c'est le genre de nana capable de vous ensorceler rien qu'en vous disant "bonjour" au téléphone, malgré la friture sur la ligne, votre petit frère qui joue de la batterie juste à côté de vous et votre appartement à 100 mètres des pistes de décollage d'Orly.

Mais je m'égare (de l'Est) (jeu de mots conseillé par Sined ! !). Bon, j'essuie les marques de rouge à lèvres que j'ai dans le cou et je suis à vous.

Vos appels téléphoniques, vos lettres, vos télégrammes, vos pneumatiques et autres livreuses de pizzas sur patins à roulettes (ça serait sympa de m'envoyer vos pokes dans un carton contenant une pizza marguerite, le tout porté par une ravissante créature de rêve - blonde please - sur roulettes) sont autant de helps que j'ai classés en deux catégories : premièrement, comment utiliser les petits listings de la rubrique Pokes ; deuxièmement, pourquoi un listing ne donne pas le résultat escompté sur le déroulement de votre jeu.

POKES ET BIDOUILLES : LA METHODE ANGLAISE

Eh non ! nul n'est prophète en son pays. L'Amstrad CPC est un ordinateur anglais et les meilleurs bidouilleurs de softs sur cette bécane sont aussi grands mangeurs de pouding. La grande majorité des programmes de jeux nous viennent d'outre-Manche, ainsi que la majorité des bidouilles que vous trouverez en ces pages. En Angleterre, le pokeur-bidouilleur est une sous-race de l'informaticien fort développée. Un nouveau jeu fait son apparition sur le marché ? C'est alors à une véritable course contre la montre que se livrent les amateurs de bidouilles ; c'est au premier qui livrera un poke ou un listing permettant les vies infinies sur tel jeu ou la réalisation d'un plan complet sur tel autre jeu d'aventures.

Les revues anglaises accordent de larges espaces à ces bidouilleurs. L'esprit développé est avant tout ludique : on bidouille pour aller plus loin dans un jeu, on poke pour voir ce que l'on n'a pas réussi à voir malgré les nombreux joysticks endommagés... Nous allons essayer de développer cette rubrique dans ce sens ; bien sûr vous la retrouverez tous les mois mais sa taille et sa qualité dépendront en grande partie de votre participation. Je vous en reparlerai un peu plus loin . Voyons nos problèmes de compréhension.

A partir de tout de suite, il sera indiqué en première ligne du listing si celui-ci est destiné à fonctionner avec un jeu sur cassette ou sur disquette (K7 ou Disk). S'il n'est rien précisé, c'est que le listing fonctionne aussi bien avec une version K7 qu'avec une version Disk.

Bon. Les petits listings que vous allez taper sont généralement destinés à remplacer le fichier par lequel on lance un jeu. On l'appelle aussi un Loader. Avec un jeu sur disquette, cela ne pose aucun problème : le Loader peut avoir accès directement à tous les fichiers de la disquette. Par contre, sur cassette, les fichiers étant stockés l'un derrière l'autre, la procédure peut être tout autre. Je vous conseille donc d'examiner attentivement les fichiers appelés dans le listing que vous saisissez. Faites un catalogue (instruction Cat) de votre cassette pour vérifier que les mêmes fichiers y sont stockés. S'il y en a un en trop ou un en moins, c'est problématique ! ! L'explication est en fait assez simple. Reprenons le cas d'Ikari Warriors (dont je donne trois versions de bidouilles supplémentaires) qui nous a causé de nombreux problèmes.

LE CAS IKARI

Il existe sur le marché de nombreuses versions d'IKARI WARRIORS. Non pas que certaines soient meilleures que d'autres... Non. IKARI WAR-

RIORS est sorti fin 1986 en cassette, puis en disquette. Depuis, il a été réédité et réutilisé dans diverses compilations par Elite, l'éditeur anglais. Il a donc souvent changé de support et, les protections software évoluant, l'organisation du logiciel sur le support n'est pas toujours la même. De ce fait, je possède **IKARI WARRIORS** avec un fichier écran Screen.Bin et le programme principal Warriors.Bin. Vous avez été quelques-uns à me signaler l'existence d'un troisième fichier sur certaines versions du logiciel. Si un lecteur adapte la bidouille pour cette version de **IKARI**, qu'il me la fasse parvenir au plus vite. Cela contentera beaucoup de monde, j'en suis sûr !!

A VOUS DE JOUER !!!

Bon, vous avez à peu près pigé le coup. Vous m'avez envoyé pas mal de courrier intéressant sur votre manière de ressentir le canard ; votre enthousiasme pour nos rubriques et votre courrier nous aident vraiment énormément. J'ai reçu des choses tout à fait charmantes et surtout écrites avec beaucoup d'humour.

Nous avons beaucoup ri avec LE chef !!! Mais par pitié !!!!!! Pourquoi ????????? Hein ?! POURQUOI ????!!! Non, j'ai l'air de gueuler là mais ne fuyez pas encore... Je voudrais juste que vous arrêtiez de m'envoyer tous les mêmes choses, nous croulons sous les pokes de Ghost'n'Goblins, Knight Lore et autre Dragon's Lair... De même, les solutions de tous les jeux d'aventures français commencent à être très connues : Sram, Sram II, Quin, Oxphar, Orphee, le Passager du temps...

Une dernière fois, je donne les codes d'accès aux seconds tableaux pour Game Over, 10218, Army Move, 15372, Freddy Hardest, 897653.

Remarquez, c'est toujours bon à prendre pour les petits derniers qui viennent d'acquérir leur CPC (et comme ils ont eu raison).

Surtout, ne vous arrêtez pas de nous écrire, de nous submerger, même si ce n'est que pour nous dire un petit "bonjour" amical. Racontez-nous des anecdotes, faites connaître le magazine autour de vous et défoncez-vous, cherchez, bidouillez, pokez dans tous les sens !! Vous aimez jouer ? Vous aimez votre CPC ? Alors, nous sommes sur la même longueur d'onde. Autre chose, n'hésitez pas à nous téléphoner, je suis toujours disponible pour répondre à un lecteur en panne sur un Poke ou coincé dans un jeu. Il suffit de demander Robby à la charmante secrétaire. M'enfin, n'abusez quand même pas hein ? Faut me laisser le temps de vous concocter les bidouilles du mois prochain.

Au passage, je voudrais remercier certains de mes déjà fidèles correspondants. Le mois prochain, j'aurai trouvé une solution originale pour parler de vous. Nous allons mettre en place les hits de la rédaction et le tableau d'honneur des pokeurs-bidouilleurs ou un truc dans le genre.

Merci à François Galhié de Caen (encore lui !), à Laurent Ferracci d'Ajaccio, à Philippe Jourde de Couzeix, à Aldo alias Massol Pacôme (super ta lettre !!), à Fredéric Renet de Marseille, à Daniel Terrom de Ploudalmezeau, à Brice Porchy de Evreux, à Julien Spagnou de Juan-les-Pins... Et crotte !!!! J'aurai jamais la place de tous vous remercier, mais le coeur y est ; je pense que je vais remédier à ça très bientôt... Continuez comme ça, vous assurez comme des bêtes !!!

POKE &ROBBY,255

ALIEN HIGHWAY de Vortex

Le mois dernier je vous parlais d'Highway Encounter dans la rubrique Oldies. Ce mois-ci je vous donne des pokes pour la suite de ce fabuleux jeux d'arcades-aventures. Dans ALIEN HIGHWAY, le bord de la route que vous parcourez est electrifié et c'est très très énervant... Alors voilà de quoi couper le courant !!

```
10 ' ALIEN HIGHWAY K7 100%
20 MEMORY &2000
30 LOAD "alien highway
40 DATA 21,63,11,22,A1,C3,40,99,21,E2
50 DATA 39,36,C3,23,36,5F,23,36,BE,21,40
60 DATA 00,E5,21,00,BB,E5,C3,B7,39,E5,21
70 DATA 75,02,36,85,E1,F1,F3,C9
80 FOR X=&BE40 TO &BE68
90 READ a$
100 POKE x,VAL ("&"+A$)
110 NEXT
120 CALL &BE49
```

COMMANDO de Elite

Après les 3792 appels téléphoniques concernant les pokes de COMMANDO, je me suis décidé à chercher parmi mes vieux cartons et j'ai ressorti ma disquette de COMMANDO. Elle est un peu poussiéreuse, m'enfin voici les tant attendues vies infinies qui devraient (croisons les doigts bien fort) fonctionner avec la plupart des versions de COMMANDO. Et si ça marche toujours pas, téléphonez au 19-1-718-914-347-213, appelez de ma part, c'est le téléphone de Ernie Schwarzenegger...

```
10 ' COMMANDO 100%
20 MEMORY &5BFF
30 n$=""
40 PRINT "Version K7 ou DISK (K-D) ?",CH
R$(7)
50 a$=UPPER$(INKEY$)
60 IF a$="D" THEN n$="COM1"
70 IF a$="K" THEN n$="COMMANDO"
80 IF n$="" THEN 50
90 LOAD n$,&5C00
100 FOR a=&9000 TO &9012
110 READ b:POKE a,b
120 NEXT
130 POKE &5C33,&C3:POKE &5C34,0:POKE &5C
35,&90:CALL &5C00
140 DATA 205,122,188,175,50,15,78
150 DATA 78,6,6,33,59,7,119,35,16.
160 DATA 252,195,54,92
```

POKES AU RAPPORT

RENEGADE de Imagine

Y'a un truc qui m'énerve dans ce jeu... Moi je sais pas me battre, alors avec RENEGADE je peux me défouler... Mais même dans ce jeu, je me fais casser la gueule, merdum !!! Alors, en attendant d'être invincible et de casser la tête au boss, voici des vies infinies, c'est déja pas mal non ?

```
10 ' RENEGADE DISC 100%
20 MEMORY &3ED9:MODE 1
30 FOR A=&8E80 TO &8EE1
40 READ A$:B=VAL("&"+A$)
50 POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>9171 THEN 120
70 POKE &8EDB,3
80 LOAD "DISC
90 CALL &8E80
100 DATA 3E,C3,21,8E,8E,32,1D,3F,22,1E,3
F,C3,DA,3E,21,4B,00,36,75,21,4E,00,36,02
,F3,F1,C9,21,0B,A8,36,A8,21,0E,A8,36,2E,
21,2E,A8,11,2E,68,01,26,00,ED,B0,3E,68,3
2,47,68,32,4B,68,32,53,68,3E
110 DATA C9,32,54,68,CD,2E,68,21,D5,8E,2
2,F3,A8,21,7A,A8,AF,77,23,77,23,77,C3,54
,A8,3E,A7,32,22,0A,3E,FF,32,E1,0F,C3,40,
00
120 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS CONG !!
",CHR$(7)
```

SPACE HARRIER de Elite

En salle d'arcades, ce jeu a fait un malheur. Mais à dix balles la partie, il fallait avoir un sacré talent pour jouer longtemps sans se ruiner. Dommage, on ne peut pas poker les machines d'arcades. Mais voici des vies infinies pour la version CPC, on s'en contentera vu que c'est notre bécane préférée.

```
10 ' SPACE HARRIER K7 100%
20 MEMORY 35999
30 MODE 0:FOR a=0 TO 15:READ b:INK a,b:N
EXT:BORDER 0
40 LOAD "screen",&C000
50 OPENOUT "ROBBY":MEMORY 949:CLOSEOUT
60 LOAD "BLOCK",950
70 POKE &D74,0
80 CALL 950
90 DATA 0,26,6,0,0,9,2,25,15,3,16,10,13,
21,14,20
```

DRILLER de Incentive

Alors ? Vous vous êtes acheté DRILLER ? Oui ? Très bon achat, bravo ! Bon, vous séchez un peu ? Oui. Bien fait pour vous !!! Enfin, je suis bon prince, je vais vous aider un peu dans la découverte de Mitral. Le listing suivant octroie de l'énergie infinie ainsi que des boucliers illimités aux possesseurs de la version Disk de ce fabuleux jeu.

```
10 ' DRILLER DISC 100%
20 c=0
30 FOR a=0 TO &28
40 READ a$:b=VAL("&"+a$)
50 POKE a+&BE80,b
60 c=c+b
70 NEXT
80 IF c<>3982 THEN 100
90 CALL &BE80
100 PRINT "Heu... Plantage dans les data
s mec !!",CHR$(7):END
110 DATA 11,00,00,0e,41,21,00,01,df,a6,b
e,21,94,be,22,3d,02,c3,00,01,f5,af,32,b0
,68,32,55,67,32,f4,6b,32,87,6d,f1,c3,9f,
48,3c,c0,07
```

IKARI WARRIORS de Elite

Bon, vous voyez, j'ai fait un effort ; voici deux listings pour IKARI en version cassette et un autre pour une version Disk. Maintenant, en attendant de trouver solution à tous vos problèmes sur ce jeu, je vous donne une petite bidouille amusante : lorsque la page de présentation est passée, appuyez sur 1. Redéfinissez les touches en dirigeant votre joystick vers le haut pour Up, vers le bas pour Down, etc. Appuyez maintenant sur 2 pour choisir le joystick 1 (ca va, vous suivez ?), puis encore sur 2 pour le jeu à deux joueurs. Maintenant, vous dirigez les deux héros avec le même joystick. Marrant, non ?

```
10 'IKARI WARRIORS K7 100%
20 MODE 1
30 OPENOUT "ROBBY"
40 MEMORY &12BF:CLOSEOUT
50 INPUT "Nombre de vies (1-255) : ",V
60 IF V<1 OR V>255 THEN PRINT CHR$(7):GO
TO 50
70 LOAD "SCREEN",&C000
80 LOAD "WARRIORS"
90 POKE &6EAB,V
100 POKE &692A,111
110 CALL &FFD0
```

```
10 ' IKARI WARRIORS DISK 100%
20 FOR A=0 TO 51:READ A$:POKE 64+A,VAL("
&"+A$):NEXT A:CALL 64
30 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06
40 DATA 09,21,6B,00,11,00
50 DATA 01,CD,77,BC,21,00
60 DATA 01,CD,83,BC,CD,7A
70 DATA BC,3E,01,32,77,05
80 DATA 3E,40,32,B1,0E,3E
90 DATA 40,32,EB,5C,C3,00
100 DATA 01,49,4B,41,52,49
110 2 E,47,41,4 D
```

```
10 ' IKARI WARRIORS K7 100%
20 SYMBOL AFTER 256
30 OPENOUT "ROBBY"
40 MEMORY 4799
50 LOAD "WARRIORS"
60 FOR A=0 TO 2
70 POKE &1C82+A,0
80 POKE &1CA3+A,0
90 POKE &1CA6+A,0
100 POKE &1CAF+A,0
110 POKE &1CC7+A,0
120 NEXT
130 FOR A=0 TO 17:READ A$:POKE &FFD0+A,V
AL("&"+A$):NEXT
140 CALL &FFD0
150 DATA F3,31,00,00,21,C0,12,11,00,01,0
1,00,BF,ED,B0,C3,00,01
```

NIGHTSHADE de Ultimate

Bon, les bidouilles pour Knight Lore et Alien 8 c'est du réchauffé... Voilà les vies infinies pour NIGHTSHADE, c'est un peu mieux parce que moins courant... Quand nous aurons des pokes *pour Gun Fright, nous serons encore plus heureux,* alors n'hésitez pas...

```
10 ' NIGHTSHADE K7 100%
20 OPENOUT "ROBBY":MEMORY &FFF
30 LOAD "!"
40 FOR A=&1126 TO &1151
50 READ A$:B=VAL("&"+A$)
60 POKE A,B:C=C+B:NEXT A
70 IF C<>&E99 THEN PRINT "Heu... Erreur
dans les datas !!!",CHR$(7):END
80 CALL &1126
90 DATA 21,4 C,10,36,C3,23,36,34,23,36,1
1,C3,0,10,AF,32,7,8 D,3 E,C9,32,D3,8 F,2
1,3 E,FF,22,38,7 C,21,EE,7 B,22,EC,8 C,2
1,3 E,5,22,8,8 D,C3,0,13
```





-J'AI-LES-NERFS !!

SCHWAR





Aujourd'hui, je ne vous serre pas la main, j'viens de serrer celle d' Arnold Schwarzanamachin et je ne vous raconte pas l'état de mes doigts. Vous voyez qui c'est, même si je n'arrive toujours pas à prononcer correctement son nom, Arnold alias Ernie est de plus en plus célèbre et cette fois, ça y est, il débarque sur nos micros.

BONJOUR MONSIEUR TERMINATOR

Ex-monsieur Univers, ex-gros tas de muscles pas très intelligent, Arnold Schw... Swagenze... Svarzai... Enfin Arnold quoi !! Arnold est donc quelqu'un qui a réussi brillamment sa reconversion sociale. Après la bête d'exhibition de muscles, genre monstre de foire (j'exagère un peu, mais c'est parce que le body building je trouve cela un peu... enfin, un peu con quoi), il devient une bête médiatique et ça lui réussit bigrement, le bougre !!

Bin oui, Sined me rappelle subrepticement que c'est tout de même Ernie qui campe le rôle, on ne peut plus célèbre, de Conan le barbare, dans ce film qui fut en fait une véritable révélation pour notre barbare de service (et encore plus lorsqu'il découvrit Barbarian, mais ça c'est une autre histoire). Personnellement, j'avais beaucoup apprécié Terminator où il campait le rôle d'un robot tueur plus vrai que nature !!

BONJOUR MONSIEUR COMMANDO

Puis on a vu notre Ernie Discale (à défaut d'être national) dans Commando, mais ce n'était pas l'adaptation cinématographique du jeu de Elite, quoique...

Parce que c'est moins idiot, moins prétentieux, moins premier degré, moins american way of life que toute la production stallonienne, on se surprend à aimer le style Svarne... Chouar... Szagen... Enfin le style d'Arnold quoi !! Et puis après tout, si nous le retrouvons maintenant sur nos micros, c'est qu'il est entré au panthéon des héros patriotes (tiens ? j'ai déjà faite celle-là !). Dans son dernier film, PREDATOR, Arnold joue un peu plus avec sa tête, mais toujours autant avec ses muscles (faut pas déconner quand même).

BONJOUR MONSIEUR PREDATOR

Plutôt que de vous parler de PREDATOR, le film, je vais vous parler de PREDATOR, le jeu. Je vous fais remarquer au passage qu'il s'agit encore d'un jeu dont le scénario est issu d'un film, ça commence à manquer d'originalité. Vous comprendrez notre engouement pour un jeu comme Tetris...

Ici, nous dirigeons Arnold Sjar... Shouir... Warteng... Enfin Arnold quoi !! Nous le dirigeons dans un décor sud-américain, genre savane, jungle inextricable... Le jeu ressemble d'ailleurs à la première partie de Gryzor. Le scrolling horizontal amène ses floppées de méchants soldats à descendre le plus rapidement possible, normal c'est des guérilleros méchants. Par chance, les décors sont assez variés, parce que le scrolling ne fait pas partie des plus rapides que j'ai vus sur CPC (bientôt une oldies sur Tornado Low Level). Vous disposez, au départ, de trois grenades et de munitions qui s'épuiseront très vite. A vous d'en récupérer sur les cadavres épars (comme c'est beau) ; vous pourrez aussi changer d'arme de la même manière. C'est là que l'on remarque une originalité dans le mouvement du personnage : en jouant des diagonales avec le joystick, Ernie se déplace en 3D. Pas mal.

Et puis, soudain, l'écran devient bleu, vous êtes alors dans le colimateur du PREDATOR (musique angoissante !!), voilà qui corse le jeu. Au moment où j'écris l'article, je n'ai pas eu le temps d'explorer encore bien à fond l'univers de PREDATOR, le terrain de jeu aà l'air grand... L'ultime scène doit être très intéressante, ceux qui ont vu le film savent pourquoi. En ce qui me concerne, je lui reproche un air de déjà vu (au jeu, pas à l'ultime scène).

A BIENTOT MONSIEUR RUNNING MAN ?

Dites, messieurs de Activision, vous allez aussi nous faire une adaptation de Running Man, le dernier film de Arnold Scvhwouar...?

Robby qui avait un chewing-gum dans la bouche.

PREDATOR, d'Activision
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	2/4
Son :	1/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	2/4
	11/20
Note :	55 %





ARGH ! LES BOULES !

Dans le pire de mes cauchemars, je n'aurais jamais imaginé être poursuivi par ces infâmes boules pustulantes rencontrées, par une sombre nuit, dans une salle de rédaction déserte et sur un CPC qui jusqu'à ce jour maudit ne m'avait apporté que des satisfactions.



Depuis plusieurs heures, tout en corrigeant les papiers de mes petits camarades, j'essayais vainement de me concentrer sur un jeu d'Océan que je devais tester, en l'occurrence il s'agissait de MADBALLS. Devenir le chef du gang des boules infernales, moi je veux bien, prendre le contrôle du gouvernement de la planète Orb, j'ai rien contre, faire prisonnières les autres boules récalcitrantes, encore bravo. Mais tout se mélangeait dans ma petite tête et je me retrouvais dans un monde de cauchemars.

MES RESPECTS VOTRE HORREUR...

Sorti tout droit d'une poubelle, je m'apprêtais donc à trouver de quoi me restaurer lorsque Slobulus Lipfy rebondit dans ma direction avec le secret espoir de me détruire ; une esquive à droite et une petite accélération dans son dos et je réussis à le pousser dans mes buts. Beurk ! son haleine parfumée aux têtes de poissons, sa seule nourriture, a failli me tuer au passage. Me sentant légèrement faible après cette baston, je reprends un peu d'élan, en rebondissant contre les trempolines, pour franchir le premier tableau. Horreur, ô désespoir ! une flaque d'huile me balance dans les décors. Slobulus Lipfy va tout de même me servir, courageusement il sacrifie sa vie pour me permettre d'accéder à l'étape suivante.

COMPLETEMENT RASOIR

Depuis le premier tableau, j'ai l'impression de me trouver dans un monde et dans une situation déjà vécus, bon sang! mais c'est bien sûr : Bounder, un jeu de Gremlin Graphics, qui par ailleurs était bien meilleur quant à l'utilisation des commandes, de joystick ou de clavier. Slalomant entre les pyramides, les catapultes, les rampes et les pneus en caoutchouc pour prendre de la vitesse, j'ai du mal à éviter tous les obstacles. Tiens j'ai une petite faim, normal en tant que Dust Brain il me faut du sang pour reprendre des forces, mais je peux toujours courir ou rebondir pour me boire mon canon de rouge. Horn Head Sined, d'un coup de bracelet clouté, m'envoie dans les choux, une chance pour moi qu'il se nourrisse de ce genre d'aliment nauséabond ; j'en profite pour me faire la malle discrètement. Les piliers de la boutique du barbier, qui indiquent la puissance des boules, s'affolent. Il est vraiment temps que je me casse si je veux pas prendre un coup de tomahawk en pleine Fist Face. Ah ! j'ai oublié de vous prévenir, sur mon extrait de naissance, pas encore avalé, on peut maintenant lire : nom : Fist, prénom : Face. Signe particulier : se nourrit exclusivement d'os. Comme j'ai un peu de temps devant moi je me pointe chez le barbier, dommage pour moi, son rasoir s'exerce pour le rôle principal de Pulsions et j'en ressors avec un oeil et quelques verrues en moins.

LE SALE AIR DE L'EBOUEUR

A force de ramasser des ordures pour nourrir mes Madballs, de glisser sur des taches d'huiles, d' avaler des oeufs à peine frits, de rentrer et sortir des poubelles, de me vautrer sur les pneus en caoutchouc et de fréquenter des boules pustulantes, j'ai réussi le meilleur score à MADBALLS ; faut dire que le reste de la rédaction a préféré ne pas s'approcher de ce jeu à l'odeur "suspecte". Hé, les copains j'ai fini mon papier, on va boire un pot ? M'enfin partez pas, pourquoi vous voulez pas sortir avec moi ?

IGORET

MADBALLS de Océan
K7 : 89 F
Disk : 145 F

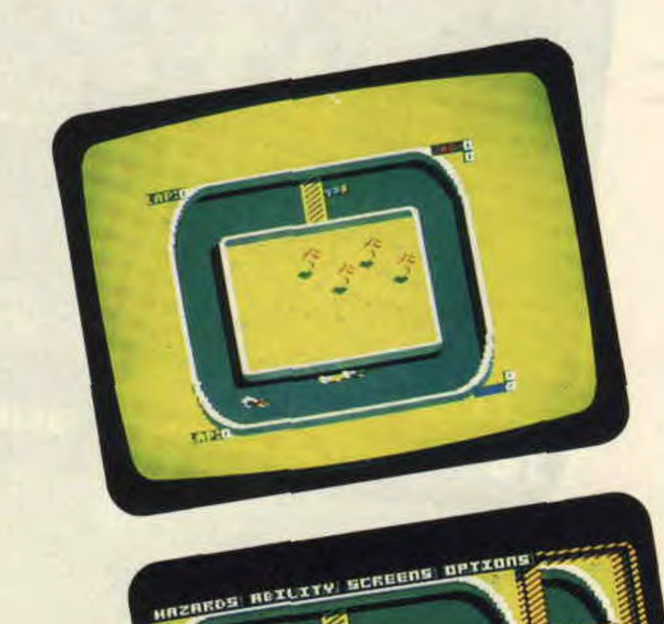




Graphisme :	2/4
Son :	1/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	1/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	10/20

50%

UN PAUL RICARD SINON RIEN



Après le moins 2 de Super Sprint dans la rubrique poubelle de notre dernier numéro, voici la nouvelle version CHAMPIONSHIP SPRINT, et en une page s'il vous plaît ! Pourquoi une page ? C'est une bonne question. Parce que la nouvelle version a un plus ; il est possible de faire ses propres circuits et comme me disait l'ami Robby : "Vous vous changez, changez de circuits."



Bien sûr, le jeu n'a pas beaucoup changé. Je dirais même, il n'a pas du tout changé. Les voitures sont toujours aussi petites, le joystick répond toujours aussi bien qu'une citrouille. Rien de neuf dans les stands quoi ! Alors, je me raccroche à la construction. C'est moi le Bouygues du circuit automobile. A moi les courbes délirantes, les tremplins infernaux pour sauts périlleux, les ponts, les tunnels. Evidemment la taille du circuit est toujours aussi limitée, mais après tout Monaco ne s'est pas fait en un jour. Le circuit est constitué de 20 cases que je peux remplir de différentes façons grâce aux 30 modules mis à ma disposition.

C'EST L'HEURE DU QUATRE HEURES A MOTEUR

J'ai l'impression de revenir à ma tendre enfance, quand j'essayais avec mes deux ou trois boîtes de Circuit 24 de faire un superparcours avec souterrain et rétrécissement à la clé. J'arrivais jamais à boucler correctement cette merveille. Dans le soft qui nous intéresse, enfin presque, ce problème est résolu car, à la fin du tracé définitif, il est possible d'interroger l'ingénieur en chef des travaux qui vous dit s'il est OK ou non. Pour éviter toute surprise, voici quelques petits conseils d'un vieux testeur de circuit. Tout d'abord, il ne faut jamais programmer un pont si aucune route ne passe au-dessous ; de même pour les tremplins. Les pilotes acceptent pas mal de choses, mais il faut qu'ils en comprennent le pourquoi. A part ça, vous avez déjà vu une course de voitures (mais non, je ne me fous pas de vous) ; en général, je dis bien en général, elles vont toutes dans le même sens, alors pensez-y en fabriquant votre circuit. Il ne faut pas que les voitures aient à emprunter le même passage dans les deux sens. Bon, après ces quelques mises en garde, je vais vous expliquer un peu comment on fait travailler une équipe de maçons.

LA MAIN DE MACON DANS LA CULOTTE D'UN ...

Faire un circuit n'est déjà pas à la portée du premier venu, mais le rendre vivant est une autre paire de truelles. Il faut consulter les menus. Pour ce faire, je clique sur une des quatre étiquettes en haut de l'écran. Juste après la construction, je me sers du menu Screens : je peux, grâce aux différentes options, déterminer le parcours, effacer l'écran ou passer au parcours suivant. Une fois le tracé bien établi, je place les animations, taches d'huile, flaques d'eau, tourbillons, rien ne m'arrête. Plus on est fou, plus ça glisse. En dernier lieu, je règle la vitesse des voitures adverses et le nombre de clés que je dois prendre pendant la course, ce qui me permet d'obtenir du matériel supplémentaire pour l'épreuve suivante. Une fois ma série de huit circuits terminée, je déroule le dernier menu et sauve ma série. Il est possible ainsi de sauvegarder dix séries. Par la suite, en reprenant le jeu, vous pouvez vous servir de vos circuits et, si vous avez la flemme d'en faire huit, la série sera complétée par les circuits préprogrammés. Si ce jeu vous intéresse et pour le même prix, mieux vaut CHAMPIONSHIP que Super Sprint, pas de problème.

***CHAMPIONSHIP SPRINT* de Electric Dreams**
K7 : 99 F
Disk : 149 F.



Graphisme :	1/4
Son :	0/4
Animation :	1/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	3/4
Scénario :	0/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	1/4
Note :	8/20

40 %

TERRE EN PERIL !







L'horrible Bozon, tyran d'un autre monde comme nous en connaissons tant, menace de détruire la terre. Ceci est un appel de recrutement, notre planète a besoin de toutes ses forces valides : procurez-vous SIDE ARMS et joignez-vous à nous pour combattre l'envahisseur, le sort de la race humaine est en jeu.

ENGAGEZ-VOUS, QU'ILS DISAIENT...

Une fois entraînés et formés par nos meilleurs officiers, vous serez prêts à combattre pour la mère patrie. *Votre mission est simple, mais périlleuse* : pénétrer les lignes ennemies et détruire l'arme secrète de Bozon, le Mobil Armour Sentipet.
Une mission qui peut sembler ennuyeuse au premier abord, mais qui cache en fait nombre de secrets *et d'embûches* propres à pimenter votre nouvelle vie de soldat galactique.

LE CHOIX DES ARMES

Comme les deux merveilles Nemesis et Wizball, SIDE ARMS permet à son utilisateur de choisir les armes avec lesquelles il dégommera ses adversaires monstrueux, ce qui donne un interêt de plus à ce jeu de TCHAC TCHAC POUM POUM. Ainsi, en *tirant successivement sur certains de vos attaquants*, plusieurs possibilités s'offrent à vous : tir dans plusieurs directions et de différentes puissances, un méga-bazooka, tir à rotation rapide, ainsi qu'une vitesse de tir. Le tout est de bien choisir... Et *de rester en vie. Un petit inconvénient tout de* même pour les usagers du joystick : la touche qui permet de changer d'arme se trouve sur le clavier, ce qui est, au coeur de l'action, légèrement gênant, sauf pour les humanoïdes à trois mains. Attention à *la notice*, aussi, qui ne semble n'avoir qu'un rapport lointain avec le jeu proposé.

LE NEZ DES MEDUSES

SIDE ARMS est donc un jeu sympathique, qui vous fera passer d'agréables moments de détente. On s'engage dans des couloirs et on dégomme des ennemis divers, des petits vaisseaux en forme de méduse (parmi eux certains vous permettent le *choix des armes-voir plus haut), des chenilles des*tructrices (pour les détruire, collez-vous sur elles et tirez sans arrêt), et de gros monstres horribles à la solde de l'infâme Bozon. Le graphisme, sans être génial, est agréable bien que certaines parties du jeu *soient un peu longues, comme la descente du* long couloir vertical qui mène à l'empire souterrain de vos ennemis. Pour ce qui est du choix des *armes, encore une chose : si vous découvrez le jeu*, essayez d'obtenir le tir multiple qui répond au doux nom de Bit, il est le plus efficace, et surtout, évitez les Wop, qui diminuent votre vitesse de tir.

EN BREF...

SIDE ARMS ravira sans problème les amateurs de jeux d'arcades, sans toutefois révolutionner le genre, alors mettez-vous dans la peau du lieutenant Henry et du sergent Sanders et GO!

Matt MURDOCK.

Graphisme :	2/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	2/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	3/4
NOTE :	13/20

65%



VOS GAMES FAITES







Vive les Games ! ! Epyx a lancé une mode, celle des jeux qui se finissent en Games. Je ne vous rappellerai pas le succès de ces *simulations sportives* sur lesquelles des générations de micromaniaques se sont défoulés. Succès tel que, dans la foulée, chacun y va de son petit jeu en Games. *Cette fois, c'est* Activision qui nous présente son GALACTIC GAMES, composé de cinq épreuves assez marrantes.

LA LISTE

Si, si, je vais vous rebalancer la liste de tous les jeux en Games, histoire de faire le point et de s'apercevoir que le prochain devra faire preuve d'originalité pour nous sortir encore un jeu en Games. Peut-être que Poly Games...

Voyons : Summer Games I et II, Winter Games, World Games et California Games ; tout ça c'est du Epyx. Ils ont bien exploité le filon. Sur nos CPC, nous avons eu droit aux trois derniers, bien adaptés et originaux.

Nous avons eu droit aussi à Alternative World Games et Western Games. Bon, voici GALACTIC GAMES ou les jeux olympiques intergalactiques. Attendez, ne partez pas tout de suite, ne tournez pas la page, les Martiens aussi ont le droit à l'essentiel, c'est-à-dire : PARTICIPER !!

COURSE DE VERS

Et si Ben Johnson était un ver ? Pas très originale, mais très marrante cette première épreuve. Un 100 mètres plutôt "rampé" que "couru" par des vers de terre. *Il vous faut savoir manier le joystick en* cadence pour faire osciller votre ver vers (héhé) l'arrivée. Marrant mais on s'essouffle rapidement.

HOCKEY SPATIAL

Encore une épreuve pas très originale, qui rappelle assez le célèbre Xeno dans sa forme. Il s'agit de pousser un palet vers le but ennemi. Votre joueur a *le look d'un gros zoeil et le palet, celui d'une grosse* tête qui grimace à chaque coup de buttoir. L'animation est très correcte, mais on s'attend à voir beaucoup mieux en 1988 sur nos CPC.

PSYCHO JUDO, JUDO PAS BEAU

Voici l'épreuve qui m'a le plus ennuyé. J'ai même pas trop envie de vous la décrire. Rapidement : c'est deux judokas qui s'envoient des "boulets psychiques" dans la tronche. Où est le judo ? Où sont les capacités psychiques ? Vous verrez bien si vous vous offrez le jeu.

PERDS PAS LA BOULE

Lancer sa tête ? Ha ? ! Si, si, voilà une des épreuves très amusantes de ce soft. Vous êtes un cousin de Spoke, fils de E.T. ou parent de Boris Karloff, toujours est-il que parfois vous perdez la tête. Imaginez l'épreuve de lancer du javelot de Summer Games mais que c'est une tête ailée qui part dans les cieux. Une épreuve pas très belle graphiquement mais le côté humoristique compense la chose. A voir !

LE MARATHON C'EST BON, MAIS...

En bref : la version que j'ai testée était en cassette et les chargements successifs des épreuves nuisaient un peu à l'ambiance du jeu. Sympathique mais pas vraiment de quoi sauter au plafond. Activision profite ici du succès des jeux en Games pour faire passer un logiciel à la réalisation honnête. Mais bon, *sans plus quoi. J'retourne me faire un Winter* Games...

Robby de COUBERTIN

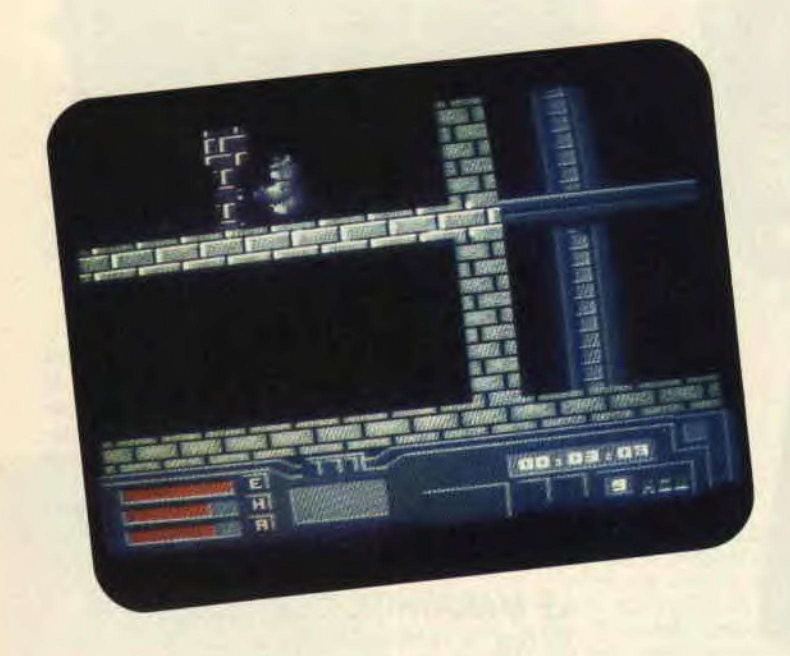
Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	1/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	4/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	12/20

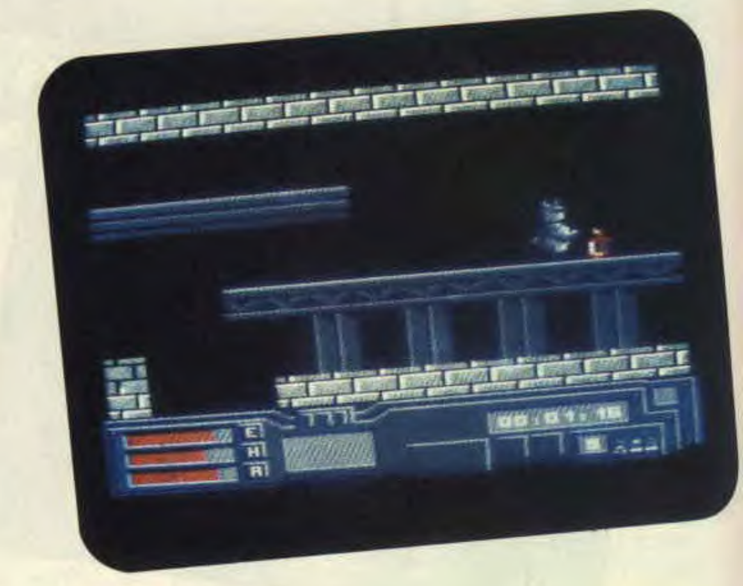
60 %



POUR UNE BRIQUE T'AS PLUS RIEN

Petit robot cherche méchant ordinateur rebelle désespérément -STOP - Besoin huile, antirouille et énergie pour tenir le coup - STOP - Si volonté de m'aider, booter disquette - STOP - Et plus si affinités.





Un jeu original avec un robot, diable ! voilà qui serait surprenant. Eh bien, je ne suis pas surpris, non que j'aie un ressentiment spécial envers les robots, mais, comprenez-vous, ce ne sont que des machines. Alors voilà, si je devais personnellement moi-même au niveau de mon vécu être un tas de ferraille, j'aimerais bien avoir un fond d'intelligence artificielle.

PFOING !!!

Me voilà exaucé, je suis un petit robot, en plus je le pense et réciproquement et visser par là. L'Ordi-central XBO24 et des breloques me demande de détruire la pile thermonucléaire Raz et sans attendre la marée. Ah t'es dur !!! C'est toujours les mêmes qui vont au casse-pipe. Enfin, quand faut y'aller, faut y'aller. Je demande à bobonne de me préparer une petite Thermos d'huile bien chaude, car "dehors tu vas avoir si froid", comme dit Tino rossignol milanais. Un paquet de boulons grillés, en cas de petit creux, dans la poche, je suis prêt à accomplir ma mission.

JE METS LES BOUTS

Ou plutôt je mets les gaz. ZUIP ! d'un petit coup de joystick vers le haut je soulève ma carcasse du plancher des vaches. Breuu ! Que cet endroit est humide, je me rouille les miches moi. Il va pas falloir que je manque d'antirouille. Tiens en voilà justement une bouteille, marquée A; je passe dessus et au bas de l'écran mon indicateur d'antirouille se remplit. Mais que vois-je ? mon niveau d'énergie est au plus bas ? un coup de batterie et hop ! c'est reparti, comme en 14, vous savez bien la guerre intergalactique. Mais je m'aperçois que si je vous ai parlé du but de ma mission, je ne vous ai pas encore parlé du décor, qui à lui seul justifie le titre de l'article. Imaginez un dédale de murs en pierre et de colonnes métalliques. Certains murs de couleur violette supportent mal l'humidité ambiante et s'effritent, ce qui me permet de les distroyer facilement de mes petits poings musclés.

ANGES OU ROBOTS GARDIENS

Bien sûr, comme dans tous les dédales, on fait de fâcheuses rencontres. Un petit collègue à chenilles essaie de me faire rebrousser chemin. Je m'éloigne et récupère un détonateur dans une salle adjacente et lui ramène armé. Attention, ça va péter, je ferais mieux de m'écarter ou je ne ferais pas de vieux boulons. Paf ! un éclair parvient à mes yeux étonnés. Heureusement j'avais mis mes lunettes antiradiations. Dans la salle, il ne reste plus qu'un tas de métal fondu. Paix à ses microprocesseurs. Continuons notre quête. Il faut de la patience dans ce jeu ; à chaque changement de salle, je suis bloqué et je dois attendre que le scrolling hésitant ait fini son office pour recommencer ma progression. Je vous laisse imaginer la galère quand vous suivez un escalier situé à la limite de deux salles ! A chaque marche, il faut attendre au moins quatre secondes, c'est long dans la vie d'un petit robot. J'ai oublié de parler de l'intérêt du jeu, j'avais pourtant prévu quelque chose à ce sujet. Attendez que je me rappelle. Ah oui ! c'est ça, le jeu n'a aucun intérêt. Si on peut détruire les murs en quelques coups, le soft, lui, ne casse vraiment pas des briques.

LIPFY 3,14116 et pis encore

CYBOR de Softhawk
K7 : 75 F
Disk : 95 F

Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	1/4
Scénario :	0/4
Ergonomie :	1/4
Notice :	1/4
Longévité :	1/4
Rhaa/Lovely :	0/4
Note :	6/20

30 %



WHO'S THAT ROBOT !!!

Il a encore frappé !!! Il, c'est Rafaelle Cecco (rien à voir avec la Louise Ciccone), autrement dit l'auteur d'Exolon, un jeu qui me fit passer, à une époque, des nuits blanches devant mon CPC. Exolon était un jeu de tableaux qui se déroulait horizontalement, beau, coloré, rapide et bien sonorisé, enfin un bon soft quoi. Avec Cybernoïd, le nouveau soft de notre bonhomme, cela s'annonce encore meilleur. Dures nuits en perspective devant mon écran...

DELIRIUM TRES MINCE

Bon, le scénar n'est pas très original : vous devez aller récupérer des documents plus que secrets sans vous faire alpaguer, enfin je crois. Pour le délire, tu repasseras, Rafaelle, mais il te sera beaucoup pardonné car ma longue expérience de CPCiste m'a déjà démontré qu'un bon scénario ne signifiait pas obligatoirement un bon jeu, et lycée de Versailles. A l'instar des superproductions hollywoodiennes, le titre, CYBERNOID, est plutôt engageant ; la musique, genre rock mâtiné de Jean-Michel Jarre et de Vangelis, démontre une nouvelle fois que les qualités sonores de mon CPC valent largement celles de Madonna (toute ressemblance du titre de l'article avec celui d'un navet cinématographique récemment sorti et encore plus rapidement rentré est indépendante de notre volonté).

Après avoir redéfini mes touches, mon index appuie délicatement sur la touche 1 de mon clavier et le jeu commence !!! Mon petit vaisseau apparaît à l'écran au milieu d'un décor genre usine futuriste. Le maniement du vaisseau est un peu déroutant au départ mais à la longue on s'y fait. L'animation est sans reproche, les méchants pas beaux vous foncent dessus à vitesse grand V tout en tirant des missiles. Dans chaque tableau du jeu (qui en comporte un grand nombre), il n'y a qu'un seul et unique passage pour accéder à l'écran suivant (comme ça, au moins, on est sûr de ne pas se gourer de direction). Bien évidemment, il n'y a pas que des monstres dans ce superbe jeu ; il y a aussi des pièges mortels, tels que des ascenceurs effectuant des va-et-vient incessants, ou encore des canons tirant à intervalles réguliers.

DEMANDEZ LES DETAILS !

Voilà, voilà... Well, contrairement au premier jeu du sieur Rafaelle, vous avez ici la possibilité de changer d'armes, car l'équipement de départ n'est pas forcément très efficace quand on est assailli de tous côtés ; mais, pour remédier à cela, vous pourrez trouver des armes complémentaires qui vous seront remises si vous abattez certains Aliens. Pour l'instant je n'en ai découvert que deux : la boule qui vous tourne autour et vous permet de faire le ménage, et le canon dorsal qui se révèle très pratique quand une bande de lâches vous attaquent dans le dos. Mais, à force de progresser dans ce jeu délirant, je suis sûr que je vais en découvrir d'autres (wait and see, comme ils disent outre-Manche).

Epilogue : le petit dernier de chez Hewson est supercool, mais il n'est cependant à confier qu'aux plus patients d'entre vous, car, moi, il y a un tableau qui me prend le tête (je vais en toucher deux mots à Robby).

Jérôme RICHOUX

CYBERNOID de Hewson.
K7 : 95 F
Disk : 145 F.

Graphisme :	4/4
Son :	4/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	15/20

75 %







BEDLAM N'EST PAS RASOIR

Haha !! J'en vois déjà dire que le jeu de mots était facile, qu'il n'est point besoin d'être journaliste pour débiter pareille ânerie. Mais le chorus des rédacteurs réplique en cœur que BEDLAM est poilant et marrant, que c'est un jeu qui a du piquant si on y joue en famille.



QUE LIGHT FORCE SOIT AVEC TOI !!

Tiens donc, que nous raconte-t-il-donc-là-ici-présentement ? (Note de Zythoun : de toute manière, Robby raconte toujours des bêtises, alors...). Si, si, maintenant j'en vois qui se grattent la nuque énergiquement d'un air de dire "tiens donc, que nous raconte-t-il-là-ici-présentement ?". Ouaip, toi là-bas au fond, près du radiateur. T'es un ancien toi, hein? Alors explique à tes petits camarades que Light Force est un jeu qui a cartonné en son temps. (Note de Zythoun : tiens mon cher Robby ! Vous tutoyez les lecteurs maintenant, c'est d'un chic !).

Bin voilà, on ne peut plus s'absenter cinq minutes sans se faire saboter son texte. Rhaaaa, j'vous jure !! Well, je reprends... Souvenez-vous de Light Force de FTL, ce jeu à scrolling vertical fut sans doute le premier à imiter correctement les jeux du même genre, que l'on pouvait trouver alors dans les salles d'arcades. Principe maintenant archiconnu, vous dirigez dans les huit directions un vaisseau spatial dans un décor en deux dimensions. Des ennemis arrivent de toute part, se souciant bien peu du code de navigation interstellaire. Généralement, ils arrivent d'abord en face de vous, puis, pour varier les plaisirs, sur les côtés ; enfin, subtil raffinement, par derrière...

Selon le bon goût des programmeurs, les vaisseaux ennemis ont des formes et des comportements plus ou moins classiques. Cela va de la navette de combat au monstre tentaculaire ; sans oublier les vagues de fraises (vous avez bien lu) qui vous déferlent dessus. Ca c'est dans Mission Genocide, un "budget" critiqué le mois dernier. Dans BEDLAM, vos ennemis ont un look assez extra-terrestre et pas trop délirant ; moi, ça m'a toujours fait suer (normalement j'aurais mis autre chose mais à la correction ils sont un peu prudes) de dégager des fraises ou des potirons avec un vaisseau spatial dernier cri, genre customisé par Georges Lucas. Donc pour BEDLAM, classique TCHAC-TCHAC-POUM-POUM, c'est du tout bon, tir à répétition et vagues de vaisseaux ennemis assez agressives.



Parlons décor maintenant... Selon l'habileté des programmeurs, nous trouvons deux types de décors possibles dans cette catégorie de jeux : soit le sol d'une planète, très développée technologiquement, avec des constructions métalliques, ou au contraire, très primitive, genre jungle inextricable ; soit l'espace infini, le décor environnant n'étant fait que de petits points multicolores. Ces étoiles "scrollent vers le bas" de l'écran. Le joueur a une impression de vitesse et c'est nettement plus facile à gérer que des décors détaillés qui prennent beaucoup de place en mémoire. Comme vous le voyez sur les photos, les programmeurs de BEDLAM ont opté pour l'espace infini et des étoiles qui défilent sur plusieurs plans donnant une impression de profondeur.

BEDLAM : DEUX C'EST MIEUX QU'UNE !!

Voilà ce que je me réservais pour la fin. Car BEDLAM a beau être bien animé, rapide, coloré, prenant, crispant, craquant, énervant, speedant..., il a un atout qui le différencie vraiment de la crème des jeux de ce type... On peut jouer à deux SIMULTANEMENT ! Et voilà, j'ai tout dit, ou presque, car bien sûr, comme d'habitude, je vous laisse découvrir les quelques autres subtilités de ce jeu de très bonne facture.

Le retour du Robby imberbe.

BEDLAM de GO !
K7 : 95 F
Disk : 145 F.



Graphisme :	3/4
Son :	1/4
Animation :	3/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	4/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	13/20

65 %

UN VIRUS NOMME TETRIS







Comme c'est un mot à la mode en ce moment, je le réutilise volontiers à propos de TETRIS. Un *logiciel surprenant* de par sa provenance et son originalité et surtout, de par l'effet qu'il exerce sur tout joueur le chargeant dans la mémoire de son ordinateur. Il s'agit là d'un soft venu du froid, un soft dont il faut se méfier car c'est véritablement un VIRUS !!

UNE FOLIE NOMMEE TETRIS

Bon, allez, puisque j'en dis beaucoup de bien et que toute la presse micro française en dit du bien aussi, il faut qu'on vous explique exactement de quoi il retourne. Alors voilà, TETRIS c'est le genre de jeu qui m'a obligé à couper l'électricité du journal au compteur général parce que nos 4 CPC (y, a un hic là, on en est au numéro 3 et on a déjà 4 CPC?! la vie est belleuuuu !!) étaient occupés par des fanas de TETRIS. Il s'en est suivi une poursuite dans les escaliers de notre immeuble ; j'ai réussi à éviter les bolas de Zythoun, le nunchaku de Lipfy, les bracelets cloutés de Sined... Heureusement Miss X m'a caché dans son bureau où j'ai pu terminer mon article, enfin presque...

UN JEU NOMME TETRIS

TETRIS c'est l'anti-Arkanoïd. Dans ce dernier vous cassiez des murs de briques ? Ici, il vous faut en construire un, et parfaitement !! Bon, c'est simple, regardez un peu les photos et écoutez : des briques de formes et de couleurs différentes (7 pour être exact) tombent inexorablement du haut de votre écran pour finir en bas de celui-ci. Avant qu'elles ne touchent le bas de l'écran, il est possible de les déplacer de gauche à droite, mais aussi de les faire tourner sur elles-mêmes. Ainsi, vous pourrez juger de leur emplacement et les imbriquer (puisque c'est des briques) les unes dans les autres. Si vous les disposez mal, il reste des espaces inoccupés et alors la construction s'érige vers le haut. Si vous n'arrivez pas à combler les espaces avant le haut de l'écran, c'est le fatidique Game over. Par contre, lorsque les pièces sont parfaitement imbriquées, ne laissant rien paraître du fond de l'aire de jeu, alors les lignes disparaissent. Je sais, le but du jeu ne paraît pas évident quand on vous l'explique comme ça, mais je vous aurai prévenu : si vous jouez à TETRIS, je ne pense pas que vous vous en remettrez...

TETRIS, UN JEU JOYEUX NOMME TETRIS

(On fait c'qu'on peut hein ?!) Si vous voyiez la tronche des joueurs de TETRIS... on a du mal à croire qu'ils ont la joie au coeur. Pourtant, TETRIS est le contraire d'un jeu triste ; d'ailleurs TETRIS, c'est les syllabes inversées de TRISTE donc le contraire de sa signification, donc la joie. Voilà, c'était le quart d'heure de réflexion métaphysique.

Maintenant, anecdotons un peu. TETRIS a été créé à l'origine par un étudiant russe. Oui, oui, par un joueur de balalaïka ! Et en plus, sur un compatible PC Eristoff !! Si nous retrouvons ce jeu aujourd'hui sur nos ordinateurs, c'est qu'après moult aventures, il est passé par les programmeurs de Andromeda Software (la boîte d'édition hongroise) puis est arrivé chez les gens de Mirrorsoft qui le distribuent en Europe. Au passage, David Withaker y a rajouté quelques partoches de musique complètement prenante !! Le tout nous donne un logiciel russe qui provoque des émeutes dans les salles de rédaction du monde entier. Les petits-fils de Lénine ont bien réussi leur coup cette fois. Le premier jeu frappé du marteau et de la faucille est parmi nous.

Un rédacteur nommé Robby.

TETRIS de Mirrorsoft
K7 : n.c.
Disk : 125 F

Graphisme :	2/4
Son :	4/4
Animation :	1/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	2/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	14,5/20

72,5 %

LA COPIE ETAIT PRESQUE PARFAITE





Voilà des gens qui ne manquent pas d'Ere allez-vous me dire ? Oui, oui, alors que l'Ange de Cristal sort en France et en Europe (s'il vous plaît), on ose nous montrer des simili-plagiats ? En tout cas beaucoup trop ressemblant à Crafton & Xunk pour qu'on se dise : voilà un soft original !

ET SI ON SORTAIT ?

INSIDE OUTING, on pourrait traduire cela par DEDANS DEHORS, de plus la jaquette est assez étrange et les photos de jeu que l'ont trouve à son verso montrent des graphismes assez jolis. J'imagine l'angoisse du joueur : le jeu est de The Edge, une boîte anglaise qui fait généralement de très bons softq sur Amstrad, les photos sont celles de la version Amstrad, elles montrent des images alléchantes mais on reconnait tout de suite le genre de jeu qui est né avec les softs de ULTIMATE (encore une excellente boîte anglaise). Mais ce jeun est beaucoup plus proche de Crafton & Xunk ; même agencement de l'écran, même mode graphique utilisé, même mode de déplacement, même commande, etc. Je vous le dit, il s'agit d'un simili-plagiat.

"Mais qu'est-ce qu'il nous raconte là ?" hurle le chorus des lecteurs assoiffés de savoir...

Il ne s'agit que d'un Simili-plagiat parce-que l'histoire est différente, abracadabrante mais différente. Parce que les programmaeurs de ce jeu se sont très largement inspirés de leurs prédécesseurs, mais ils s'en sont très bien inspirés.

"Haaaaaaaa, mais alors il s'agit d'un bon jeu ?" crie le chorus des lectrices fanatiques...

Allez, oui, autant vous le dire tout de suite, on a une agréable surprise une fois le logiciel chargé. INSIDE OUTING est, après Crafton, le meilleur soft du genre qui m'est été donné de tester...

ET SI ON RESTAIT ?

Ouaip, finalement, on ne fuit pas, je recommanderais même au joueur d'arrêter de zieuter la boîte sous tous les angles et de s'offrir ce jeu. Remi Herbulot peut être fier, son jeu a bien inspiré les programmeurs anglais (pour une fois que ce n'est pas le contraire). Voyons le scénario rapidement ; vous êtes dans une grande demeure à la recherche de douze trésors (symbolisés par des diamants) diaboliquement cachés par un septuagénaire quelques temps avant sa mort. Vous, voleur de renommée, avez été "engagé" par la veuve éplorée (et vénale) pour retrouver les bijoux de famille. Effectivement, qui mieux qu'un voleur pourrait retrouver ce trésor dans une maison truffée de passages secrets, de pièces à l'agencement parfois "bordelique"....?

Ok, le scénario n'est pas folichon, mais comme vous le voyez sur les photos, nous dirigeons un personnage sympathique dans un décor haut en couleurs. Bien sûr, vous pouvez bougez tous les meubles Darnal, vous pouvez sauter, prendre un objet (et un seul à la fois), etc. Deubles Marnal. Oui, bien sûr, il va vous arriver des pépins. Pour cela, il y a des souris roses et des canaris jaunes... Idiot ? Non, c'est mignon tout plein. Ah, il y a aussi certaines plantes à éviter, les plantes vertes sont gentilles mais pas les plantes rouges.

A l'instar de Crafton, il vous faudra trouver quels objets paralysent les souris et les piafs, quel est le rôle du téléphone, comment débusquer les passages secrets... Vous découvrirez que le vin rouge à des propriétés régénératrices... Mais je ne vous en dis pas trop... Vous l'avez compris, c'est un jeu à réserver aux inconditionnels du genre, et ils seront gâtés car la réalisation de INSIDE OUTING est quasi parfaite.

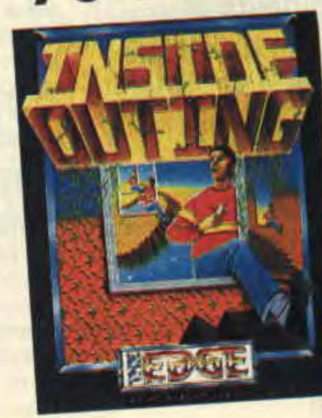
On ne peut pas trop s'étendre sur ce jeu, il faut y jouer et succomber à son charme.

Robby sans Xunk

SIDE OUTING de The Edge.
Prix : n.c.

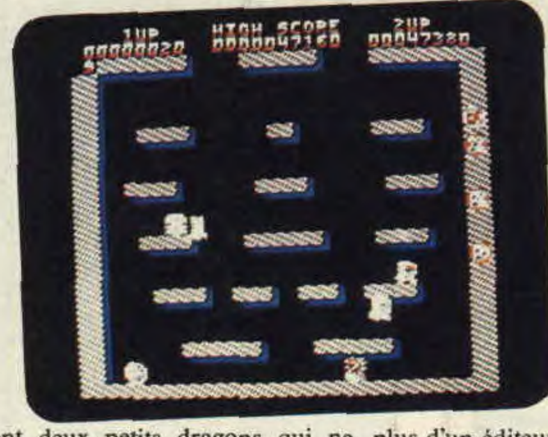
Graphisme :	4/4
Son :	1/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	14/20

70 %



DRAGONS ENSEMBLE





De quoi peut bien rêver un dragon et à fortiori deux dragons ? De faire des bulles pardi ! Ca les change des horribles flammes qu'on leur attribue habituellement. Ils rêvent aussi d'un petit intérieur bien chaud, où ils pourraient tranquillement s'amuser avec vous à éclater les horribles monstres qui les harcèlent à longueur de tableau.

Bub et Bob sont deux petits dragons qui ne demandent rien à personne. Tout ce qu'ils veulent, c'est se promener tranquillement dans tous les tableaux qui composent leur univers. Et pourtant impossible d'en faire le tour. De sales bêbêtes, aussi bêtes que sales, veulent à tout prix leur faire du mal. Heureusement nos deux petits amis ne se laissent pas faire (oh, non, non, pas du tout alors, comme dirait Chantal Goya). Pour cela, ils les emprisonnent dans des bulles, qu'ils font ensuite éclater, ce qui a comme conséquence de transformer les vilains pas beaux et tout ça en merveilleux gâteaux à la crème ou en jolis fruits que Bub et Bob dévorent à pleines dents ; lesquelles sont fort longues et fort coupantes, comme celles de tous les dragons quoi ! Bien sûr s'il n'y avait que ça, on pourrait aller se coucher tout de suite et dire bonsoir à toute la famille, mais en plus, il y a d'autres bulles dans lesquelles sont emprisonnées des lettres. Quand B&B (à ne pas confondre avec D&D, qui sont beaucoup plus advanced) les délivrent, elles vont se mettre sur le côté de l'écran et, lorsque le mot Extend est complet, elles se retrouvent quelques tableaux plus haut (ah, pas mal !).

LE MAGICIEN OSE

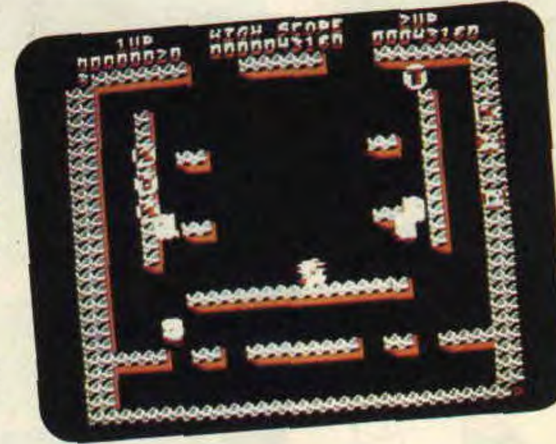
Comme dans toutes les histoires de dragons, il y a de la magie et là où il y a de la magie, il y a de la sorcellerie et là où il y a de la sorcellerie... Non, mais ça va durer longtemps ce petit jeu ? Enfin ce que je voulais vous dire, c'est que parfois certains jours, les nuits de pleine lune et les jours de plein soleil, enfin bref, un peu n'importe quand, il y a des objets magiques qui apparaissent. Alors, dans un même élan lyrique, euh non, dans un même élan tout court, nos deux petits dragons ont franchement intérêt à sauter dessus ; cela leur permet d'atteindre un tableau de bonus, qui fait du bien au high score.

LE MAGICIEN REPOSE

Ah oui, il était temps ! Je lui trouvais une petite mine à ce magicien. N'empêche qu'il m'a bien eu celui-là ! Je me suis tranquillement chargé BUBBLE BOBBLE, avec une haine qui ferait peur à plus d'un éditeur, d'autant plus qu'une fois le jeu en place une fausse manœuvre m'a obligé à le recharger, et, en plus, c'était une cassette. Pour pouvoir me servir du joystick, je prends deux joueurs ; tant pis pour Bub qui reste dans son coin et qui n'arrête pas de se prendre des méchants sur la tête. Et alors là, une révélation. Le jeu n'est pas beau, mais il est charmant : deux petits dragons à peine sortis de l'oeuf avec leurs grands yeux, je fonds complètement. Oserai-je le dire ? Je craque. Il me faut à chaque fois détruire les bêbêtes pour passer au tableau suivant, toujours plus vite, toujours plus fort. Je ne peux plus détourner les yeux de ce maudit écran. Le high score est ma seule raison de vivre. Comment vous expliquer qu'avec un jeu qui n' a rien d'extraordinaire on puisse se prendre la tête comme je l'ai fait ? C'est de la magie ou je ne m'y connais guère. Si ce jeu vous laisse indifférent, c'est peut-être que la magie n'opère pas sur votre esprit surdoué.

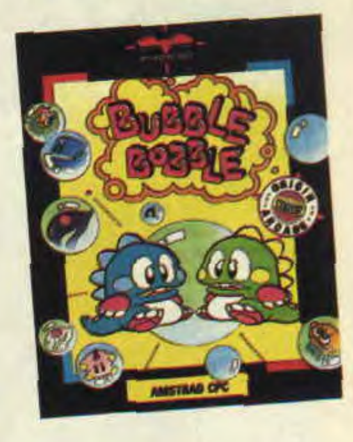
Lipfy COUCOUN

BUBBLE BOBBLE de Firebird
K7 : 89 F
Disk : 149 F



Graphisme :	2/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	13/20

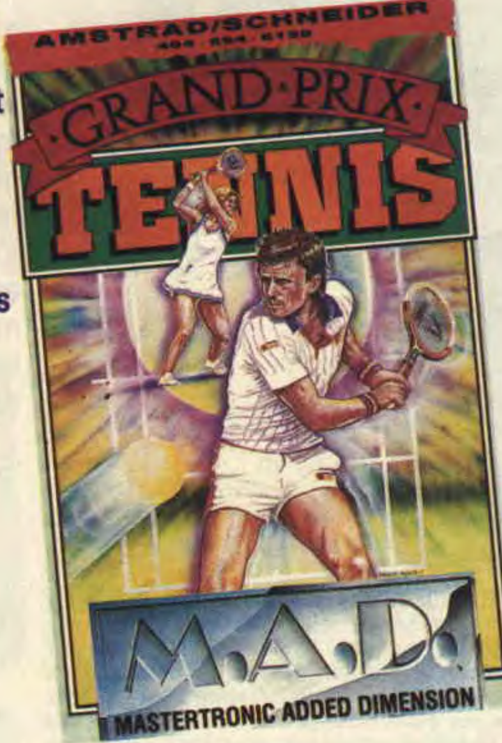
65 %





L'INSPECTEUR S'EM

Salut les p'tits sous ! Ne tremblez plus dans vos cagnottes, l'inspecteur Budget est de retour ! Ce mois-ci encore, je vais vous narrer quelques unes des enquêtes qui ont fait ma renommée dans le milieu des "beudjettes softouaires"...

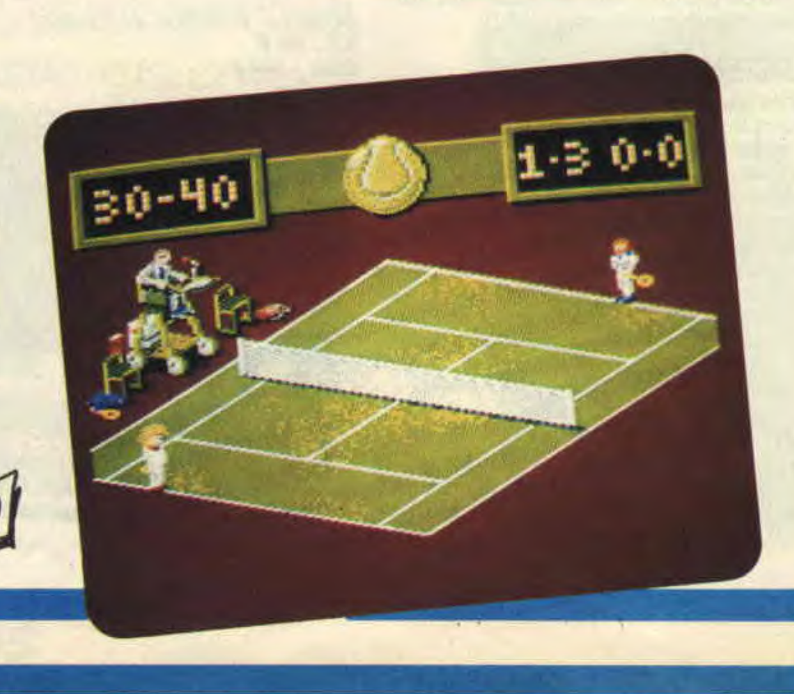


JEU, SET ET MAD

Cette histoire commença alors que je n'étais qu'un inspecteur débutant. Le chef nous avait réunis, ma femme (qui était déjà commissaire adjoint) et moi, dans son bureau. Après quelques préliminaires, le chef me chargea d'une mission à effectuer dans le milieu tennistique, suite à l'annonce d'un certain Mastertronic concernant la sortie du logiciel GRAND PRIX TENNIS. Je partis donc pour Wimbledon (Texas, USA), et trois jours plus tard j'arrivai, après un léger malentendu, à Wimbledon (Angleterre). Aussitôt je me mis à l'oeuvre. Un match se déroulait sur le gazon central. Je voyais le terrain dans une perspective 3/4 me permettant d'observer les deux joueurs. L'un était un rouquin barbu, l'autre un blondinet frisé. Habilement déguisé en ramasseur de balles, je m'approchais. Le panneau d'affichage annonçait 5 jeux à 0 pour Lee (le rouquin) avec service à suivre. Le terrain était d'un beau vert, les spectateurs brillaient par leur absence, le fond de l'aire à défaut d'être frais était marron, la balle était bleue et l'arbitre, sur sa chaise. Les joueurs se livraient une partie acharnée: smash, revers, coup droit ou lob, l'éventail de coups était large. Soudain la balle échoue dans le filet, je me précipite pour la ramasser et... je me prends les pieds dans ce #@#@ trench-coat que j'avais oublié d'ôter. J'étais découvert mais j'avais quand même réussi ma mission. J'avais noté les graphismes agréablement colorés, quoique manquant de finesse (mode 0 oblige). Noté aussi quelques autres défauts tels que le léger manque de précision dans les coups, ou les rebonds un rien trop lourds pour une balle de tennis. Mais l'ensemble formait cependant un logiciel réussi offrant un bon niveau de simulation.

GRAND PRIX TENNIS
de Mastertronic dans la gamme MAD
44.90 F

70 %



MELE L'ENQUETE

RACKET

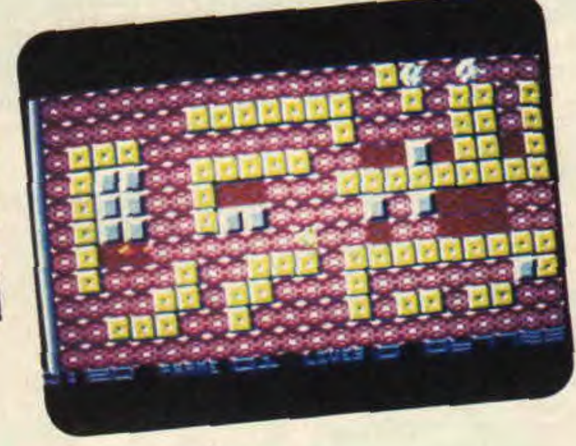
A peine de retour dans mon bureau du deuxième sous-sol de l'immeuble de trente étages qui est le siège de notre département (au fait, je vous ai dit que je travaillais pour le Federal Budget Investigation, le FBI ?), je disais donc que j'étais à peine arrivé que le téléphone sonna. C'était le patron. Il voulait me voir au plus vite dans son bureau du trentième étage, et l'ascenseur qui était en panne ! Quelques enjambées plus tard, ce qui restait de moi parvint à se hisser sur le fauteuil face au chef. Il me parla d'une affaire de racket, se déroulant sur une planète nommée Sentinel 4. Selon lui ma mission consisterait à parcourir des tableaux de type labyrinthe, dans lesquels j'aurais un certain nombre de caisses de munitions à détruire en un temps limité, tout en échappant aux gardes robots. D'après les photos qu'il me montrait, tout ceci se déroulait dans un labyrinthe formé de pavés colorés (superbes les couleurs). Je dirigerais un vaisseau muni d'un laser pour exploser les caisses de munitions et immobiliser pendant un bref instant les gardes. Chaque niveau occupait plusieurs écrans et le passage d'un écran à l'autre bénéficiait d'un scrolling des plus agréables. Cette mission semblait privilégier la rapidité de réflexion dans la recherche du plus court chemin permettant la destruction de toutes les caisses. Chaque niveau présentait un nouveau labyrinthe, dans un graphisme très clair et des couleurs admirablement choisies. Le temps limité et la gestion efficace des gardes robots offraient un challenge des plus difficiles à relever.

Je riais intérieurement : j'avais réalisé que le chef parlait de racket parce qu'il confondait avec Rack It, la sous-marque de ce logiciel écrit par Hewson et répondant au doux nom de ANARCHY. C'est ma femme qui allait être étonnée lorsqu'elle apprendrait la vitesse à laquelle j'avais résolu cette affaire !

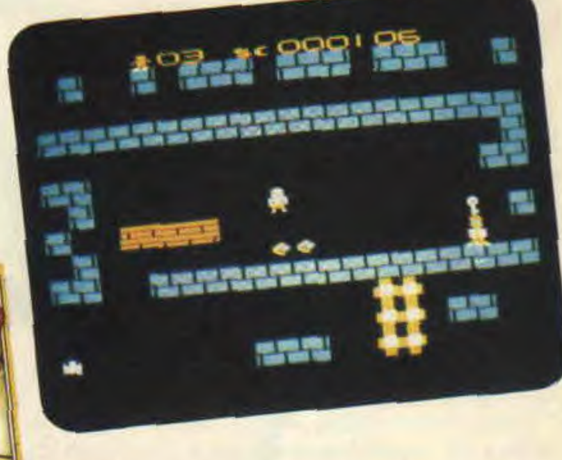
RACK IT de Hewson
44,90 F

70 %









MI-FIGUE, MI-SARRAZIN

Vu le succès de ma dernière mission, j'avais bénéficié d'une rapide promotion, et j'inaugurais mon bureau flambant neuf du premier sous-sol. Une nouvelle fois le téléphone se mit à sonner. Je pestai haut et fort contre les opportuns qui m'emm... à téléphoner sans arrêt, lorsque par une rapide association d'idées je mis en relation la voix qui se faisait entendre et la signature qui apparaissait sur mes chèques de fin de mois : c'était le chef. Je me vis offrir un billet pour une croisière, genre croisade dans un labyrinthe, avec des soldats à tuer, des portes à ouvrir, des clés et des armes à ramasser (pas en même temps car je ne pourrais porter qu'un seul objet à la fois).

Je me voyais déjà embarqué pour un plan Gauntlet à prix réduit. Mon intuition ne m'avait pas trompé (pas comme ma femme), c'était effectivement un Gauntlet à prix réduit. Le seul ennui c'est que le jeu aussi avait subi une réduction (dans le genre Rank Xerox terriblement réducteur). Je vous fais le topo : en voyant les graphismes, je compris ce que nos ancêtres avaient dû éprouver lorsqu'ils jouaient sur des ordinateurs à résolution 2x3 ; les personnages bénéficiaient de tous les inconvénients de la programmation par caractères redéfinis, l'animation était aussi coulée qu'un navire ayant pris une torpille sous la ligne de flottaison un jour de tempête, les bruitages étaient nuls (je vois pas d'autre mot) et surtout le jeu présentait autant d'intérêt qu'une ombrelle au fond de l'océan Atlantique. Bref, j'avais lu dans un certain journal qu'il existait de telles choses ; on appelait ça une POUBELLE !

SARRACEN de Americana Software
Prix : trop cher de toute façon.

0 %

C'EST TROP RETRO





Vous avez été nombreux à nous écrire pour nous dire combien vous appréciez cette rubrique rétro. A la demande générale, voici donc les deux oldies de ce mois-ci.

Deux softs que vous ne connaissez peut-être pas, que vos revendeurs n'ont sûrement pas en stock, mais que vous avez tout intérêt à vous procurer si vous ne voulez pas passer pour un béotien de l'Amstrad. Le mois prochain, si Dieu et rédac chef nous prêtent vie, vous retrouverez papy Robby et pépé Zythoun dans de nouveaux rétros. Papy Robby et pépé Zythoun.

LA VOIE DU POING DANS LA GUEULE

Mon père, l'illustre samouraï Mushashi, disait : "Fiston, si tu veux être un Homme, il faut que tu trouves ta Voie". Notez, je vous prie, les majuscules. "Et arrête de me couper la Parole". Cette dernière majuscule ne s'imposait pas, à mon très humble avis. "Silence. Pour trouver la Sérénité, tu peux suivre la Voie de ton choix : la Voie du samouraï, la Voie du thé, la Voie de la musique... Les Voies sont nombreuses. La seule chose qui compte, c'est d'en explorer une de toute ton âme pour atteindre alors, si tu t'en montres digne, la Sagesse Suprême".

Moi, les samouraïs, y me font marrer. J'aime pas le thé, j'préfère le café. Niveau musique, rien ne vaut Magma. Alors, j'ai choisi la Voie du karaté..". Ce qui nous amène, enfin, à THE WAY OF THE EXPLODING FIST, ce qui, une fois traduit du japonais, nous donne LA VOIE DU POING QUI EXPLOSE.

Seul problème, le karaté, je me suis aperçu que ça n'était pas pour moi : sous mes allures viriles et athlétiques se cachent en effet un coeur tendre et une immense compassion à l'égard des pauvres types que je massacrais à tire-larigot. Chassé de la pagode familiale par mon père, déçu et amer, j'émigrais vers la France. Et là, j'achetais un CPC et décidais, finalement, de reprendre le chemin de ma Voie (majuscule).

Tout ça parce que j'avais trouvé THE WAY OF THE EXPLODING FIST, un soft de karaté édité par Melbourne House. A ce moment-là, ça a été plus fort que moi, ma vocation et mon hérédité ont repris le dessus.

Il faut dire que le soft a tout pour plaire. Au départ, vous êtes ceinture blanche ; essayez de vaincre deux adversaires, par K.-O. ou aux points, et vous passerez 1er dan. Votre carrière pourra se poursuivre jusqu'au 1er dan. THE WAY a marqué un tournant dans l'histoire des jeux CPC grâce, avant tout, à son animation. Elle est ultra-détaillée : chaque mouvement des karatékas est décomposé en un nombre invraisemblable de sprites. Résultat, pour la première fois de l'histoire, certains ont vraiment cru se trouver devant un dessin animé : pas moins de 500 sprites différents ont été définis par les programmeurs émérites de Melbourne House. En plus, l'animation n'est pas seulement fluide, elle est super précise : vous disposez d'une palette de 15 ou 16 coups au joystick : coup de pied, de poing, roulade avant ou arrière, pirouettes, etc. La gestion du joystick est quasi parfaite et surtout répond à la demi-seconde près. Il est donc possible de faire des feintes : on commence une roulade, et en plein milieu on se relève pour donner un coup de pied vicieux...

Votre combat se déroule en la présence bienveillante d'un sage, qui arbitre. C'est lui qui, en fonction des coups que vous portez, accorde points ou demi-points, matérialisés à l'écran par des symboles Yin ou Yang. Deux points, et c'est le K.-O. de l'adversaire. Sinon, il vous faudra être en tête à la fin du match (environ deux minutes). Et en cas d'égalité aux points (par exemple 1 partout), l'arbitre tranchera en faveur du plus combatif des adversaires. Souvent d'ailleurs, il sera difficile de trancher et l'arbitre refusera de se prononcer.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST reste encore, à l'heure actuelle et à mon humble avis, le meilleur logiciel de combat sur CPC. Il reste bien plus précis que la plupart de ses concurrents et possède surtout une richesse inégalable.

Olivier ZYTHOUN

***THE WAY OF THE EXPLODING FIST* de Melbourne House.**

ROULEZ PETITS BOLIDES

Voici un ancêtre, un rescapé, un vieux d'la vieille du logiciel sur CPC, mais c'est un vieux qui se porte bien et qui, chaque année, fait de nouveaux adeptes... J'ai nommé *une des rares simulations automobiles digne de ce nom* :

3D GRAND PRIX.

Je me souviens de cette fin d'année 1985 ; à l'époque on avait encore le droit de jouer sur les CPC d'exposition de la Fnac forum à Châtelet. C'étaient les premiers timides rendez-vous des "Amstradistes" parisiens. Pensez-vous, en ces temps immémoriaux on découvrait que ODDJOB *pouvait rendre de fiers services et c'est toujours* avec quelques disquettes vierges dans les poches que je me promenais dans les rayons informatique des grands magasins. Vous êtes peut-être de ceux qui ont traîné leurs baskets devant les trois *CPC du magasin Darty sous la place de la Madeleine...*

Alors que les éditeurs français nous préparent des chefs-d'oeuvre en grand secret, en Angleterre les possesseurs de BBC (je sais, c'est une bécane dont je parle souvent et que vous ne connaissez pas) s'éclatent sur REVS, une superbe simulation de course automobile. D'ailleurs le réalisme de ce jeu a séduit Firebird qui en a acquis les droits pour l'adapter sur Commodore 64. Allons-nous avoir droit à une belle adaptation de REVS sur Amstrad ? *Eh bien non ! Apparemment fatigués par l'effort* psychique fourni lors de sa transposition sur C64, les gens de Firebird ne nous donneront pas de simulation automobile sur CPC... Quelle tristesse ! Qu'à cela ne tienne, nous avons quand même *notre méga-hit mécanique. Effectivement, 3D* GRAND PRIX, le jeu dont les photos agrémentent cette page au toucher électrisant, est depuis des semaines, des mois, des années... LE soft qui marche (ou qui roule, comme vous préférez) parce qu'il est ce qui se fait de mieux dans le genre sur nos bécanes.

Le mode graphique exploité est le mode basse résolution de l'Amstrad, cela permet de se faire doubler par des voitures colorées. L'impression d'écrasement de l'image (du fait de la basse résolution) ajoute au charme du jeu : on se croit un peu *plus au ras du sol, enivré par l'odeur de pneus sur*chauffés et de l'asphalte brûlant. Côté réalisme on ne se plaint pas trop, les roues tournent, le volant tourne, le vent tourne et les rétroviseurs "rétrovisent", je veux dire par là que l'on voit effective*ment une autre automobile arriver dans son rétro* avec effet de zoom et tout et tout. Bien ! De plus, les bruitages ne sont pas trop ignobles, le moteur chauffe, les enfoirés de l'écurie concurrente (l'écurie Porsche par exemple. Dans ce cas, ça s'appelle une porcherie...) vous font des queues de poisson et... à l'horizon, le décor BOUGE ! Bin *c'était pas évident à l'époque où est sorti ce jeu* d'avoir tous ces ingrédients réunis dans un seul soft.

N'oublions pas que le logiciel inclut 8 circuits différents et non des moindres : de Silverstone à Kya*lami en passant par Jarama, etc.*

Bref, si vous êtes accro aux JPS (filtre) et fan de Piquet (Nelson), voilà votre prochaine acquisition software.

Et puis, en appuyant simultanément sur les touches *Contrôle et Escape et en tapant le mot Art*work, vous changez de circuit sans être obligé de finir chaque course parmi les trois premières voitures (une des bidouilles les plus célèbres sur CPC, uniquement pour les claviers QWERTY, héhéhé !).

Robby sponsorisé par Amstrad.

3D GRAND PRIX, distribué par Amsoft.






RENCONTRE AVEC L


NEPTUNE

CONCOURS ECRAN

Salut les poteaux !!
Tout d'abord, une petite précision : il s'agit d'un concours de dessin et non d'un concours de digitalisation. Alors les Madonna digitalisées avec l'Ara et autres avions de guerre reproduits avec le Dart Scanner, j'en veux pas !!
Pour les autres, toutes mes félicitations, vous nous montrez que les possesseurs de CPC sont de véritables artistes et certains sont carrément dignes des plus grands. L'anecdote du mois, c'est qu'un de nos lecteurs a été contacté par notre biais, car la qualité de son dessin a tapé dans l'oeil d'un collaborateur de Loriciels. Il s'agit de Laurent Théron. Je viens de voir la dernière oeuvre qu'il nous a fait parvenir, c'est tout simplement superbe !! Vous la découvrirez le mois prochain... Bravo Laurent, mais aussi bravo aux autres ! Ce mois-ci c'est vous qui gagnez les disquettes vierges et autres disquettes autonettoyantes offertes par CTS France. Au moment où vous lisez ces lignes, les disquettes que vous nous aviez fait parvenir ont dû vous être retournées. J'm'en suis occupé personnellement, donc c'est moi (Robby) qu'il faut étrangler s'il y a un problème...
Bon, le gagnant maintenant... C'est Stéphane Saint-Martin de Teteghem. Il gagne une souris pour son CPC, ça s'appelle CPC Mousepack, c'est assez fabuleux et c'est offert par Cameron France. Le mois prochain ? Re-surprise...


Rodolphe BONO


Daniel LEGUET



E. BENAZET


J.P. LEGAX

Envoyez vos oeuvres à :
AMSTRAD 100% CONCOURS ECRAN
53, avenue Lénine 94250 GENTILLY


Manuel WEISS



Arnaud FRANCK


Pascal PAMBRUN



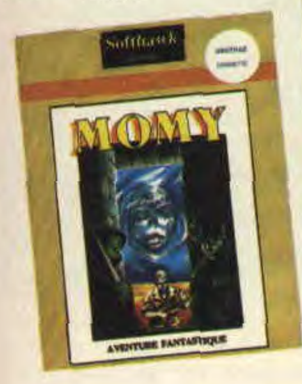
Remy KOCH



MOMY BLUES

Softhawk est une petite boîte française. Ce serait avec plaisir que je les soutiendrais s'ils faisaient des softs qui soient défendables. Pas forcément parfaits : y faut de l'expérience pour faire des trucs d'enfer. Non, simplement des trucs pas mal... Mais il faudrait quand même qu'ils y mettent un peu du leur. C'est vrai, quoi, qu'est-ce que je pourrais dire de bien sur MOMY. Le scénario ? Exploration d'une pyramide-labyrinthe, on a vu ça trois cent trente-huit fois et demie. Le graphisme ? Les personnages sont bien faits, mais le labyrinthe en lui-même, je préfère ne pas en parler du tout, je tomberais dans la facilité et la vulgarité. Mais le pire, c'est encore l'intérêt du jeu. Il est où, l'intérêt ? J'suis sérieux, j'ai pas trouvé. On se balade dans une pyramide. Si vous avancez dans un couloir, il ne se passe rien. Même le dessin ne change pas d'un pixel. *Il faut vraiment savoir qu'on bouge,* parce que... Bon, je ne vais pas m'éterniser plus longtemps. C'est nul et non avenu. Et on espère que Softhawk fera VRAIMENT un effort la prochaine fois...

MOMY de Softhawk. ça coûte 95 F en K7 et 115 F en disk, mais ça les vaut pas



Graphisme :	1/4
Son :	2/4
Animation :	-1/4
Difficulté :	-2/4
Richesse :	0/4
Scénario :	-2/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	0/4
Rhaa/Lovely :	-2/4
Note :	01/20

5 %

EMULATEUR SPECTRUM ?

A la rédaction, quand on aborde le délicat problème des poubelles du mois, il y a des dents qui grincent... Généralement, il se trouve toujours quelqu'un pour défendre un jeu, aussi pourri soit-il. Eh bien là, non. J'ai cherché longtemps, mais foi de Zythoun, *j'ai pas trouvé.* CHAIN REACTION *se* veut un jeu d'arcades-aventures, genre Knight Lore ou Alien 8. Seulement, il est nul : graphismes lamentables en deux couleurs, décors pauvres à mourir d'ennui, déplacement du personnage incroyablement mauvais. J'ai même carrément jamais vu pire. Seuls rescapés, le son et les bruitages, mais c'est vraiment par pur bonté d'âme. C'est typiquement le genre de jeu pourri qu'on peut voir sur un Spectrum. Mais attention ! Même pour un Spectrum, c'est un mauvais jeu. Et ça, ça veut tout dire. C'est exactement le genre de logiciel qui peut dégoûter quelqu'un de la micro-informatique. J'ai honte de le laisser traîner sur mon bureau. Allez hop : poubelle ! Message à Durell, l'éditeur : vos programmeur... apprenez-leur le caniveau...

CHAIN REACTION de Durell, je n'ai pas le prix, *mais c'est tellement nul que, de toute manière,* je vous interdis de l'acheter.

Graphisme :	-1/4
Son :	3/4
Animation :	-2/4
Difficulté :	0/4
Richesse :	2/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	-3/4
Notice :	2/4
Longévité :	1/4
Rhaa/Lovely :	-3/4
Note :	00/20

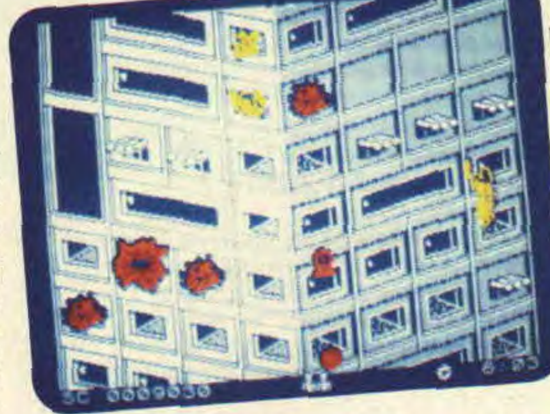
00 %



A LA TRAPPE

Au feu la disquette qui brûle (tzim boum), FIRETRAP est loin d'être le chef-d'oeuvre du siècle. Graphisme très moyen, scénario hypernul, anima*tion poussive. En fait je n'ai trouvé qu'une chose* plaisante dans ce soft, c'est la lecture de la notice. Voyons de plus près (de toi l'odieux) : vous êtes un pompier armé d'une lance expulsant d'énormes "globules" (sic) d'eau et muni d'un propulseur. Vous devez aller en haut d'un gratte-ciel, vu de coin, pour sauver des gens et des chiens qui sautent en parachute quand vous grimpez sur leurs fenêtres. Vous possédez 4 mouvements fondamentaux d'une lenteur à désespérer un pac-man, (Gauche-Droite-Haut-Bas) puis un tir de globules (bravo la *traduction !), permettant d'éviter les objets et* boules de feu qui dégringolent. En certaines occasions, après avoir réussi à éteindre un feu de fenêtre, vous pouvez augmenter vos pouvoirs, mais c'est loin de valoir le souffle glacé de Superman !

Je lis : "Lorsque vous arriverez en haut, vous trouverez une femme qui est bloquée. Vous la prenez et vous redescendez dans la rue. Et par surcroît de malheur, les minutes passent vite..." Eh oui ! tout le monde vieillit... Poursuivons: " Mais même si vous *venez à bout du premier bâtiment, les choses se* compliquent vraiment... Etes-vous certain de pouvoir résister à la chaleur ?". J'ai allumé le gaz, et j'ai posé la disquette sur le feu. Réponse négative, elle n'a pas résisté, moi non plus!



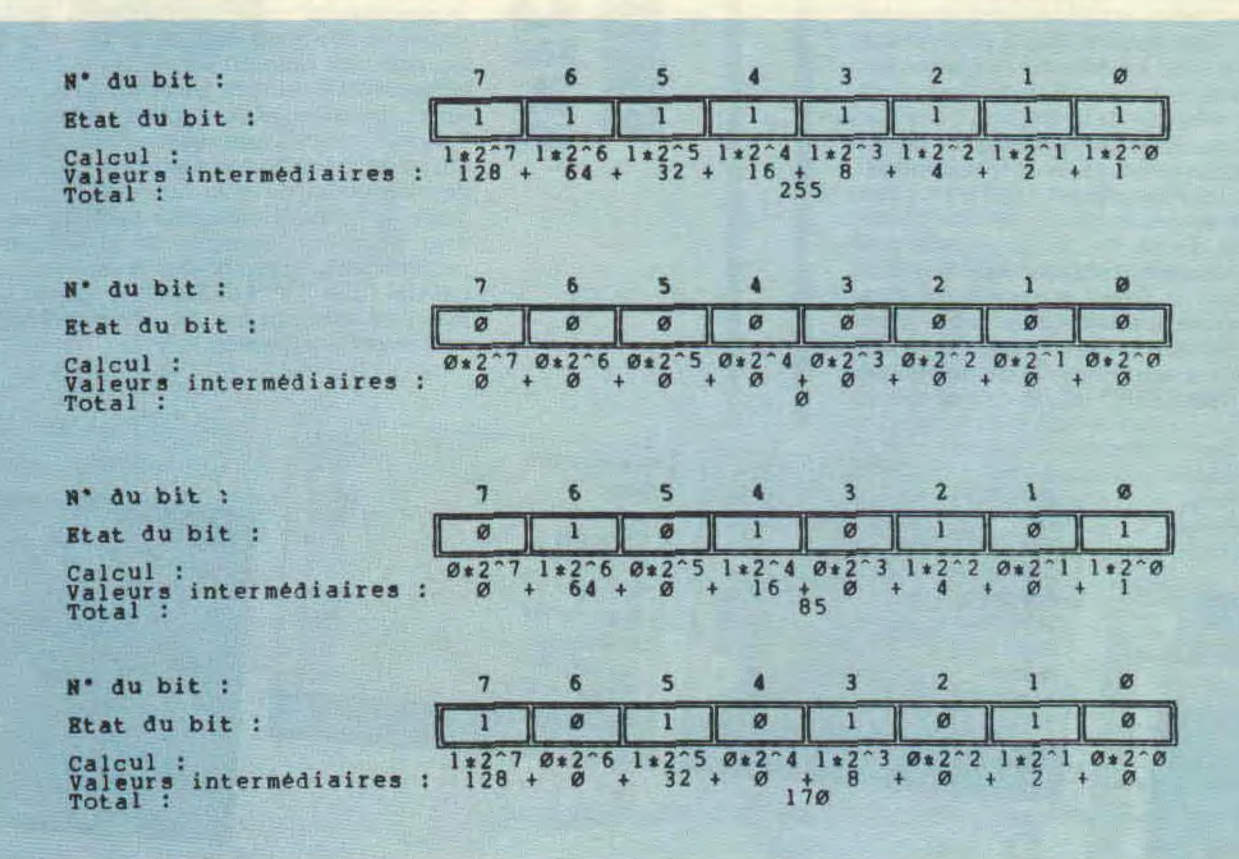
FIRETAP de Electric Dream

Graphisme :	2/4
Son :	1/4
Animation :	1/4
Difficulté :	1/4
Richesse :	1/4
Scénario :	0/4
Ergonomie :	1/4
Notice :	1/4
Longévité :	1/4
Rhaa/Lovely :	0/4
Note :	4,5/20

22,5 %



L'AS DES AS



L'assembleur. Voilà un mot qui en fait fuir plus d'un. Votre courrier a été tellement dense à ce sujet que nous ne pouvons pas passer à côté d'un tel trésor. Je vous préviens, cela sera peut-être dur pour certains, mais dans tous les cas, nous sommes là. Nous ne vous laisserons jamais tomber (sauf si vous n'achetez plus le canard) et vous ferons profiter de notre savoir. Allez, c'est parti. Accrochez-vous à votre Z80 et en avant la programmation.

COMMENCONS PAR LE COMMENCEMENT

Avant toute chose, ce cours sera, au départ, plus orienté vers les novices. Mais les autres, les bidouilleurs, peuvent aussi le lire car, de toute manière, on n'en sait jamais assez. Si un détail choque, un seul remède : papier + crayon + timbre = réponse dans Cent Pour Cent. Compris ? C'est parti.

UN ASSEMBLEUR, C'EST QUOI AU JUSTE ?

Voici que se pose à moi le problème de savoir comment commencer. En effet, le sujet à traiter est vaste. Nous allons donc essayer de parler, pour cette première fois, des différents points à connaître pour pouvoir approcher la programmation en assembleur. La première chose à savoir est que pour pouvoir programmer en assembleur, il faut en avoir un. On appelle ainsi un programme qui transforme des mnémoniques en codes machines interprétables directement par le microprocesseur. Alors soit vous fouillez dans le fond de vos tiroirs, soit vous foncez chez votre marchand préféré. Si vous voulez un petit conseil d'achat, je vous conseillerais Dams, de Micro Application, Pyradev, de Pyramid software, ou encore Devpac de Hisoft. Voilà. Moi, j'utilise les trois, car ils ont chacun des points sympathiques. Allez, nous entrons maintenant dans le vif du sujet.

DIS SINED, DESSINE-MOI UN CPC

Dans le CPC, il y a plein de petits composants. Certains ont des fonctions précises, telles que la mémoire, sans quoi un ordinateur ne serait pas un ordinateur, l'AY3 W8912, qui est le processeur sonore, le CRT 6845, qui s'occupe de la vidéo, le PPI 8255, qui gère les entrées-sorties, et enfin le Z80, qui est le cerveau calculateur et qui commande tout le monde. Pour l'instant, nous allons nous occuper tout particulièrement du Z80. Les autres composants seront décortiqués plus tard, dans les leçons suivantes.

DES BASES EN TOUT GENRE

Le Z80 est un microprocesseur créé par Zilog sur la base d'un 8080. Il contient des registres qui lui servent à gérer la mémoire et les différents périphériques. Dans le cas du Z80, les registres sont de 8 bits (non, je ne suis pas malpoli). Le bit est une unité de mesure informatique, qui signifie Binary Digit et qui se traduit en français par élément binaire (eb).

Chaque bit représente l'état de 2 élevé à la puissance de la position du bit dans le registre, ceci en partant de sa droite. Un croquis vaut mieux que mille phrases.

Vous avez vu le croquis ? Il est explicite, non ? Si vous voulez vous entraîner, il vous suffit de faire le calcul, puis de vérifier sous Basic grâce aux instructions :

PRINT BIN$(204,8)

Ou encore :

PRINT &X11001100

Pour bien comprendre le système, il faut faire des calculs jusqu'à ce qu'ils soient tous justes. Une fois cela au point, nous pouvons passer à la leçon suivante. Bien que la base 10 soit agréable pour compter sur ses doigts, elle ne se révèle pas très conviviale en informatique, du moins en assembleur. En effet, tout fonctionne en base 2, donc en binaire. Mais essayez de retenir une adresse du genre 1111000100101001 sans faire d'erreur et vous verrez qu'arrivé à 10 adresses différentes, on commence à ne plus savoir où donner de la tête. C'est pour cela qu'un intellectuel pas bête a dit : "Nous utiliserons l'hexadécimal !" C'est pas insensé du tout son truc car, en fait, cela permet de noter un octet sur 2 caractères. En fait, quatre bits sont représentés par un chiffre qui varie de 1 à F. Si le quartet vaut de 1 à 9, nous ne distinguons aucun changement spécial. Pour dire 10, soit, en binaire, 1010, on utilise le A, pour 11 (1011) le B, pour 12 (1100) le C, pour 13 (1101) le D, pour 14 (1110) le E et pour 15 (1111) le F. L'adresse citée ci-dessus en binaire peut maintenant s'écrire F129. C'est sans nul doute plus facile à retenir que des tapées de zéros et de 1, non ? Ici encore, il est simple de passer d'une base à l'autre car, par exemple, pour traduire la valeur hexadécimale ABCD, il faut procéder de la manière suivante :

```
&ABCD=&D*16^0+&C*16^1+&B*16^2+&A*16^3
&ABCD=13*16^0+12*16^1+11*16^2+10*16^3
&ABCD=13*1+12*16+11*256+10*4096
&ABCD=43981
```

C'est donc très simple à réaliser. Dans l'autre sens, pour convertir un nombre décimal en hexa, cela se révèle moins simple mais tout aussi logique : il faut faire des divisions successives par 16 du nombre à traiter et garder les restes intermédiaires. Le résultat de l'opération sera donné par les restes pris dans l'ordre inverse de leur sortie. Exemple SVP :

12345 / 16 = 771 reste 9

771 / 16 = 48 reste 3

48 / 16 = 3 reste 0

reste 3

Le résultat de cette traduction est 3039 hexadécimal. Amusez-vous avec ces calculs et vous verrez qu'au bout de quelque temps, cela devient automatique. Le Basic est toujours là pour nous aider, s' il le faut, grâce aux instructions :

PRINT HEX$(12345)

Ou encore :

PRINT &ABCD

Une petite note à ce sujet : si vous demandez au Basic de vous donner en décimal une valeur hexa supérieure à &8000, il vous répondra par un nombre négatif. La raison en sera donnée plus loin dans ce cours et, pour remédier à ce problème, il suffit d'ajouter 65536 au nombre renvoyé par le Basic. Ne paniquez pas, tout vous sera dit. Voilà, les bases ayant été abordées, passons aux choses sérieuses. C'est reparti pour un tour.

LES REGISTRES ET LEURS FONCTIONS

Revenons-en aux registres et à leurs fonctions. Il existe, sur le Z80, quatre grands types de registres :

- Les registres généraux (A, B, C, D, E, H, L)
- Les registres secondaires (A', B', C', D', E', H', L')
- Les registres d'index (IX, IY)
- Les registres systèmes (I, R, SP, PC, F, F')

Ils ont chacun des capacités et des rôles bien précis que nous abordons extemporanément (voilà un mot qui va faire ouvrir pas mal de dictionnaires).

Les registres généraux

Ce sont tous des registres 8 bits dont voici les particularités :

- A, dit accumulateur, est le registre sur lequel sont effectuées toutes les comparaisons, les additions et soustractions 8 bits, ainsi que toutes les opérations logiques et les entrées-sorties. C'est le maître à bord, celui qui décide.
- B est le registre qui sert aux boucles et aux entrées-sorties.
- C compte lors des instructions de transferts de blocs et est aussi spécialisé dans les entrées-sorties.
- D et E servent de pointeurs de destination pour les instructions de transferts de blocs mémoire.
- H et L servent de pointeurs source lors des transferts de blocs et peuvent être considérés comme des accumulateurs 16 bits.

La dernière phrase peut vous paraître étrange mais elle est en fait significative de la puissance du Z80. En effet, ce microprocesseur est un pseudo 16 bits car ses registres 8 bits peuvent être associés 2 à 2, ceci seulement de la manière suivante :

B et C forment BC (B poids fort et C poids faible)

D et E forment DE (D poids fort et E poids faible)

H et L forment HL (H poids fort et L poids faible)

Ce qui nous fait 3 registres 16 bits dont les particularités sont citées ci-dessus. Mais nous verrons plus en détail leurs utilisations exactes lors de l'étude du jeu d'instructions.

Les registres secondaires

Ils sont en fait les clones parfaits des registres généraux. Des instructions permettent d'interchanger les registres normaux avec les registres secondaires qui deviennent alors les registres principaux et inversement le contraire. Il n'est malheureusement

pas possible de travailler sur les deux familles en même temps. Eh faut pas pousser, il est quand même déjà pas mal musclé notre petit Z80.

Les registres d'index

Ils servent à indexer (pas mal comme explication non ?). Certains modes d'adressage permettent d'accéder à une case de la mémoire grâce à une base, contenue dans IX ou IY, à laquelle on ajoute un déplacement appelé offset. Cela permet de toucher une page mémoire (256 octets) tout en gardant son pointeur intact.

Les registres systèmes

Je les appelle ainsi car ces registres sont modifiés non pas par vous (quoique...) mais par le fonctionnement normal. Les voici en détail :

- PC (Program Counter) pointe, du haut de ses 16 bits, sur la prochaine instruction à interpréter. Il est modifié par les instructions de saut et par le déroulement même du programme.
- SP (Stack pointer), lui aussi constitué de 16 bits, pointe sur la pile et est modifié par les instructions de gestion de pile.
- I (Interrupt) formé de 8 bits est à lui seul la partie haute de l'adresse contenant l'adresse du sous-programme d'interruption à exécuter. Ce registre n'est pas utilisé d'origine sur CPC car il nécessite l'utilisation du mode d'interruption 2. Si vous tenez à faire du hardware, sachez que la partie basse de l'adresse doit être fournie par le boîtier qui déclenche l'interruption. Mais c'est déjà pour les pros, passons.
- R (Refresh) est le registre de 8 bits contenant le poids faible de l'adresse de la case mémoire à rafraîchir. Il est incrémenté à chaque traitement d'instruction. *Le rafraîchissement de la mémoire* est dû à l'utilisation de mémoire dynamique qui n'en a que si on le lui demande (dur !).
- F et F' (Flag) contiennent, sur 8 bits, l'état général du microprocesseur. F appartient aux registres principaux et F' aux registres secondaires. Les bits utiles ont la signification suivante :

Bit 7 : S est le signe du résultat de la dernière opération (1=négatif, 0=positif).

Bit 6 : Z est passé à 1 si le dernier résultat est nul.

Bit 4 : H permet de savoir si un bit a débordé du quartet faible d'un octet, ce qui compromettrait le résultat d'une opération en DCB (nous en parlerons aussi).

Bit 2 : P/V sert soit de contrôle de parité (somme des bits à 1 de l'octet actuel), soit de test du débordement du bit 6 sur le bit 7 d'un octet, ce qui aurait pour effet de modifier à mauvais escient le signe d'un octet.

Bit 1 : N est le témoin de la dernière opération. Il va de pair avec le réajustement décimal en mode DCB.

Bit 0 : C est la retenue et est utilisée pour savoir s' il y a eu dépassement de capacité lors de la dernière opération.

Tous les bits sont modifiés par les instructions du Z80 lors de leur exécution. Il est préférable de les regarder de temps en temps car c'est eux qui décident des opérations et des actions à entreprendre.

PILE, SEKOI, KESKISPAS ???

Nous avons parlé de pile. Un jeune homme de bonne famille m'a d'ailleurs demandé à quoi cela servait. Et bien, cher ami, c'est très simple. La pile sert à empiler des données pour qu'elles soient récupérables plus tard. C'est en fait un stockage momentané des données, sans avoir à se soucier de l'adresse de rangement. En fait, SP pointe sur une zone mémoire. Lorsque l'on demande au microprocesseur d'empiler une donnée, il la range à l'adresse pointée par SP et soustrait 2 à ce registre 16 bits. Dans le cas contraire, si on dépile une donnée, 2 est alors additionné à SP et le contenu de la mémoire visée est transmise au registre précisé. Il est à noter, et c'est important, que seules des valeurs 16 bits peuvent être empilées. C'est une contrainte du Z80. La pile sert aussi si un CALL est effectué. Cette instruction empile l'adresse suivante et se branche à celle précisée. Lors d'un RET, l'adresse précédemment empilée est restituée, et le programme reprend son cours normal. En fait Call équivaut à un Push PC et JMP adresse, et RET à POP PC. Nota : Call et Ret ont la même fonction en assembleur que Gosub et Return en Basic.

JMP AU MOIS PROCHAIN

Ok, si un point vous paraît encore obscur, n'hésitez pas à écrire. Le mois prochain, nous commencerons à voir les instructions principales et les différents modes d'utilisation du microprocesseur. En attendant, amusez-vous bien.

Lusse
Síned le Barbare



INITIATION AU CP/M

Eh oui, le professeur Abondos et moi-même sommes de retour. Je vais d'ailleurs lui laisser la parole sans plus vous faire languir. Mesdames et messieurs, le voici qui pénètre dans la salle des CPC d'AMSTRAD Cent Pour Cent, voici... le professeur Abondos en personne !
Olivier FONTENAY

LE RETOUR D'ABONDOS

Bonjour ! C'est avec un plaisir extrême que je vous retrouve pour le deuxième et dernier épisode de ma formation au CP/M dans AMSTRAD Cent Pour Cent. Nous allons donc revenir sur le CP/M 2.2 et ses fonctions les plus facilement utilisables. Si je jette un oeil sur le Cent Pour Cent du mois dernier, je remarque que nous y avons traité les ordres suivants : heu, attendez, il faut que je le retrouve, ce numéro 2. Ah, ça y est. Donc, voici ce que nous avons appris :

DIR
*
?
ERA
REN
FORMAT (fonctionne uniquement en CP/M 2.2)

Bien. Peut-être direz-vous que c'est un peu léger, mais on n'aborde pas le CP/M d'un seul coup, comme si on se faisait un Arkanoïd ou un Barbarian. Ici, on est là pour bosser. Cela étant dit, passons à la fin de notre formation.

COPIE DE SAUVEGARDE

Abordons maintenant le cas - délicat - des copies de disquette. En fait, il n'y a rien de compliqué ou d'osé là-dedans, je rassure nos amis éditeurs tout de suite. Bien. CP/M 2.2 possède un outil de copie très performant, nommé DISCKIT2. Ce logiciel permet de copier des disquettes non protégées : il s'agit d'une copie de sauvegarde de vos programmes ou fichiers personnels. A noter que DISCKIT2 possède aussi une option formatage, mais vous la connaissez certainement tous.

COPIE DE FICHIER

Mais il n'y a pas que la copie de disque dans la vie d'un programmeur fou. La copie de fichier, ça peut aussi servir. Prenons un exemple concret. Vous avez plein de jeux déplombés, mais chaque jeu est copié sur une face de disquette. Il serait donc plus économique de pouvoir les regrouper. Bootez le CP/M. Si votre fichier s'appelle, par exemple, USUL.BIN, vous taperez :

FILECOPY USUL.BIN

Le CP/M vous demandera d'introduire d'abord la disquette source, et ensuite la disquette destination. Mais il y a mieux, on peut parfaitement utiliser des jokers :

FILECOPY *.*

Le CP/M, par mesure de sécurité, vous demandera, si vous le souhaitez, une confirmation avant la copie de chaque fichier. Si vous ne demandez pas de confirmation, tous vos fichiers seront copiés, tranquillement, sans intervention de votre part, vers la disquette de destination. Il est aussi possible de faire des copies d'un numéro de <USER> à un autre. Mais, me direz-vous peut-être (en tout cas, ça m'arrangerait), qu'est-ce donc qu'un <USER>, ô toi, professeur si illustre et si savant. Pourrais-tu le révéler à l'infâme vermisseau CPCiste que je suis ? Certes, certes, mon enfant. Pour ce faire, passe donc au paragraphe suivant...

1 BON USER VAUT MIEUX QUE 2 TU LE VOIS PAS

Je sais, je sais que c'est un titre un peu long, je vais encore me faire engueuler par la maquette, mais que voulez-vous ? A chacun son métier...

USER est un ordre exécutable aussi bien à partir de l'AMSDOS (cf le mois dernier) que du CP/M 2.2 ou 3.0.

Voici sa syntaxe. AMSDOS : |USER,1. CP/M (2.2 ou 3.0, la syntaxe est bien sûr identique) : USER 1. Sachez que sur CPC, vous pouvez fixer des numéros d'USER allant de 0 à 15 (inclus). Le numéro par défaut, inscrit dans la mémoire morte, est le zéro. Vous voilà maintenant au fait de la syntaxe de USER. Mais peut-être certains d'entre vous ne connaissent-ils pas la raison d'être de la commande. Voyons donc cela rapidement.

Chaque fois que vous sauvez un fichier ou que vous faites le catalogue d'une disquette (CAT en Basic, DIR sous CP/M), vous travaillez, sans vous en rendre compte, avec les USER (Utilisateur, in english dans le texte). Chaque fichier, qu'il s'agisse d'un document ASCII ou d'un programme Basic, est associé à un et un seul Utilisateur, identifié par un numéro. Par défaut, le USER employé sur le CPC est "0". Mais tapez donc :

USER 1

A priori, rien n'a changé sur votre écran. Essayez maintenant de faire un catalogue de la disquette :

DIR

Rien n'apparaît sur l'écran. Normal : DIR affiche les fichiers qui ont été sauvés avec le numéro de USER courant. Revenez sous Basic. Créez un petit programme, n'importe lequel, par exemple :

10 Print "Adios Abondos"

Tapez ensuite :

USER,1
SAVE "DEPART"

Si vous tapez CAT, le fichier apparaîtra sur l'écran. Eteignez la machine puis rallumez-la et retapez :

DIR

La machine affiche :

USER 0 et aucun fichier n'apparaît. Par contre, si vous faites :

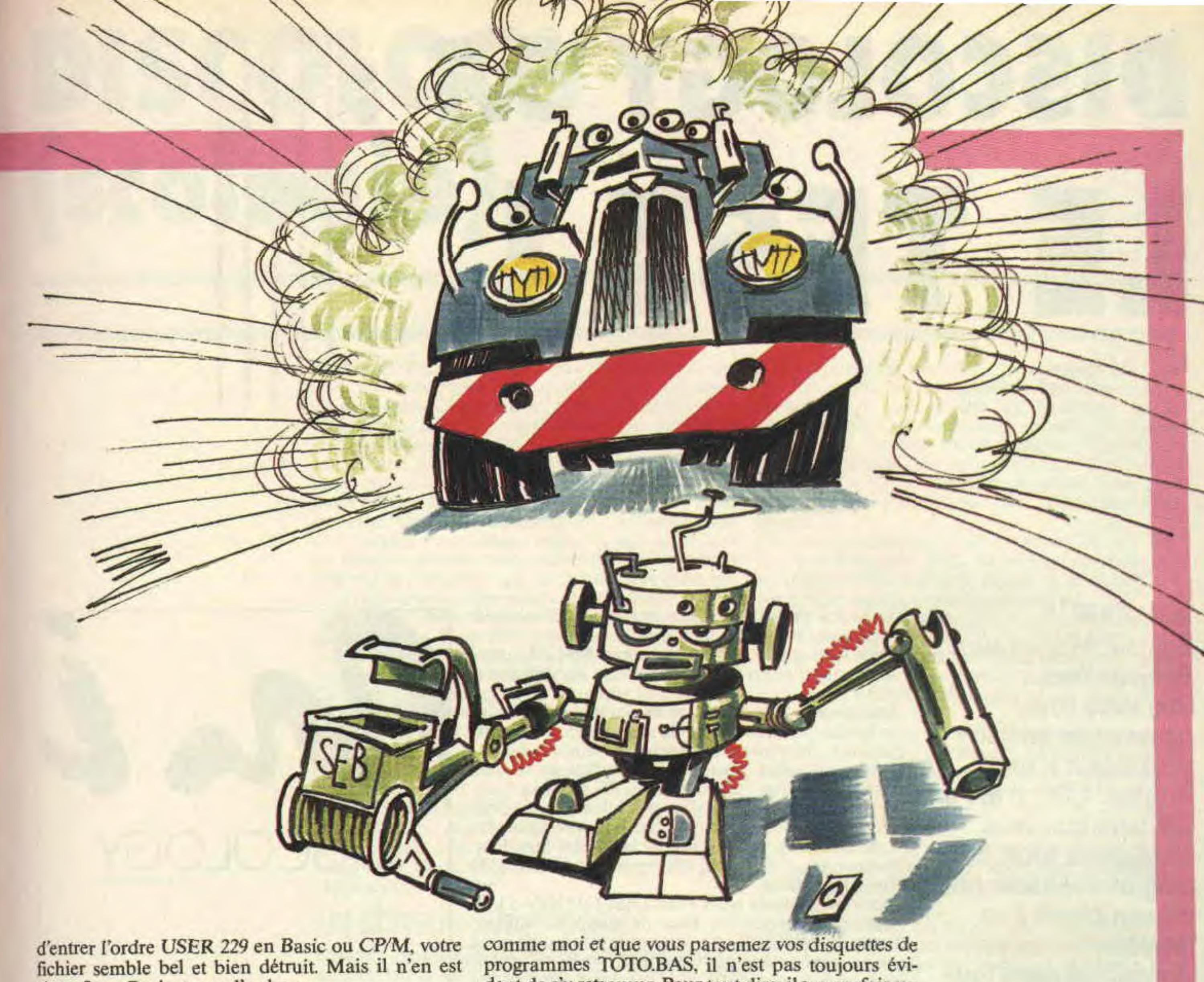
|USER,1 et CAT

le fichier est bien présent au rendez-vous. Cette technique permet, dans une certaine mesure, de protéger des données : si vous ne connaissez pas le bon numéro de USER, impossible de les voir. Remarquez que le Basic permet seulement les numéros de 0 à 15 ; il est donc facile de finir par les retrouver... A signaler que cette protection, bien qu'elle soit franchement peu efficace, a été souvent utilisée par certains éditeurs de programmes.

Dernière chose avant de quitter le domaine des USER. Vous vous rappelez que, le mois dernier, nous avons vu comment effacer un fichier. Savez-vous ce que fait l'ordinateur quand vous lui dites :

DEL DEPART.BAS

Tout simplement, il change le numéro de USER du programme correspondant et lui attribue le numéro 229, si jeune ma buse. Comme il est impossible



d'entrer l'ordre *USER 229* en Basic ou *CP/M*, votre fichier semble bel et bien détruit. Mais il n'en est rien . Sous Basic, tapez l'ordre :

POKE &A701,229

Résultat, le USER est forcé à 229 (&E5 en hexadécimal. Si vous ne savez pas ce que c'est, allez donc lire les cours de mon distingué collègue Sined le Barbare). Si vous faites CAT, les fichiers ont disparu. Là, de deux choses l'une. Soit vous avez écrit tellement de choses sur la disquette que votre fichier a bien *été écrasé : rien à faire. Soit vous venez d'effacer le* fichier en question, mais il doit être toujours présent sur le disque. Tapez alors :

LOAD "DEPART.BAS"

puis :

LIST

et le fichier est de nouveau disponible. Pour le récupérer complètement, faites :

USER,0

SAVE "DEPART.BAS"

Ouf ! Vous venez de sauver un programme peut-être très important, voire capital... Qu'est-ce qu'on dit au prof Abondos ? Comme quoi, vous voyez que la formation CP/M peut quand même servir à vous apprendre des choses sympa...

Bon. Si nous récapitulons ce que nous avons étudié depuis le début, ça commence à devenir vraiment intéressant, pas vrai ? Avouez que vous en redemandez ! Avouez ! J'attends. Moi, j'ai tout mon temps.

VISUALISER UN FICHIER

Parfois, il arrive que l'on possède des fichiers dont on ne connaît plus très bien le contenu. Si vous êtes comme moi et que vous parsemez vos disquettes de programmes TOTO.BAS, il n'est pas toujours évident de s'y retrouver. Pour tout dire, il y a parfois un léger fouillis dans mes programmes. Mes collègues parlent d'ailleurs de souk innommable. Alors il existe une fonction très pratique du CP/M pour visualiser le contenu d'un fichier :

TYPE TOTO.BAS

Cet ordre affiche tous les caractères qui composent un fichier. Mais attention ! Je dis : halte. Avant de vous précipiter bêtement sur votre bécane pour vérifier *si ça marche, écoutez-moi encore une petite* seconde. Si votre fichier contient des caractères de contrôle (codes ASCII inférieurs à 32) et si ces codes sont affichés, ils risquent de mettre un joli foutoir. Par exemple, si vous voulez pouvoir visualiser un programme ASCII, vous devez l'avoir préalablement sauvé par l'ordre : SAVE "TOTO.BAS",A. Cet ordre conserve le programme en codes ASCII purs. Un TYPE TOTO.BAS fonctionnera alors sans problème. Allez, foi de prof Abondos, je vais vous donner un dernier conseil : sauvez toujours deux versions de vos programmes Basic. Une normale, sous le nom "TOTO.BAS", et une en ASCII (SAVE "*.*",A), sous le nom "TOTO.ASC". Ca prend un tout petit peu plus de place sur la disquette, mais c'est beaucoup plus pratique et beaucoup plus sûr... Eh bien voilà ! La formation au CP/M est maintenant terminée. Ecrivez au journal si vous souhaitez que l'on aborde d'autres formations spécifiques. Malheureusement le prof Abondos, atteint par la limite d'âge, a décidé de prendre sa retraite. Place aux jeunes !

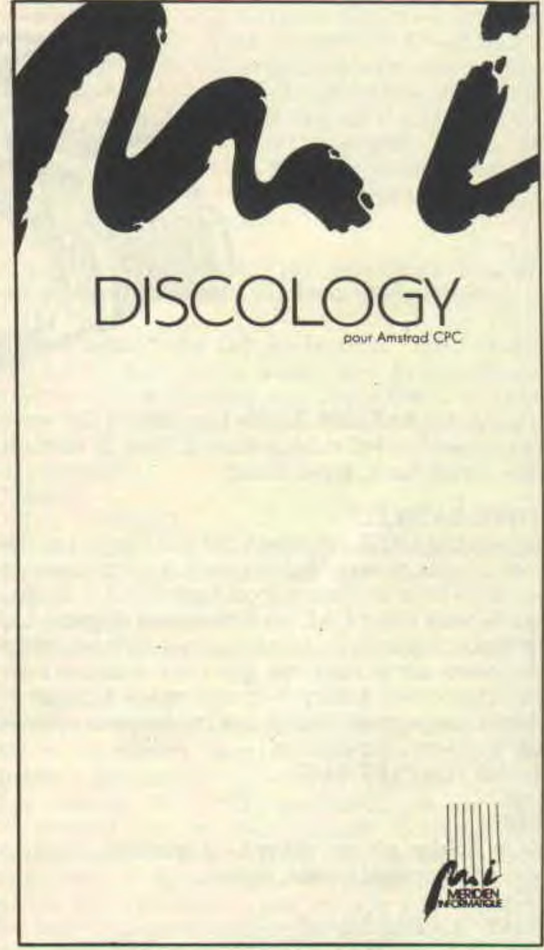
Prof ABONDOS & Olivier FONTENAY

E

DISCOLOGY 5.1 : LE TEST !

BONJOUR !!!
Bonjour Marie-Laure...
Bonjour Yves...
Que vous soyez nouveau ou ancien possesseur d'un Amstrad CPC, il est un utilitaire que vous connaissez tous, un programme sacré que chacun chérit à sa manière. On en voit la publicité dans tous les journaux, c'est certainement le programme le plus célèbre en France sur CPC car son nom est sur toutes les lèvres. Certains guettent ses remises à jour et attendent impatiemment de "le recevoir"... On en parle sur tous les serveurs, dans toutes les boîtes d'édition, dans tous les clubs, depuis deux ans on en parle à voix basse et à voix haute. On entend "DISCO, C'EST UN COPIEUR !!"... Nous allons voir de quoi il retourne exactement.

Voilà les principaux titres que nous développerons dans cette édition...
Vous avez passé un bon week-end Marie-Laure ? Reposant, j'ai pu faire des courses au supermarché...
Intéressant, moi j'ai sauté en parachute, puis j'ai lu la dernière édition de l'Encyclopedia heu... Britannica, j'ai visité le festival de la micro... heu...
Justement, cher Yves, vous vous êtes servi d'un utilitaire disque étonnant sur CPC je crois...
Oui, et comme il s'agit d'un produit heu... marseillais, nous avons envoyé deux de nos éminents spécialistes sur place... Robby le cong et Sinedeuu sur la heu... Canebière. Un reportage AMSTRAD Cent Pour Cent.
Nous avons testé pour vous DISCOLOGY 5.1, la toute dernière version. Pour de nombreux utilisateurs de CPC, DISCO (c'est son diminutif) n'est qu'un copieur qui n'est pas intéressant s'il n'arrive pas à passer outre aux dernières protections logicielles à la mode. Qu'on ne se leurre pas, ce logiciel a le droit d'exister au vu de la loi du 3 juillet 1985. Mais la partie Copieur de DISCO ne sert pas qu'à copier bêtement des logiciels du commerce. C'est un utilitaire très complet, très souple d'utilisation, et qui rend d'énormes services.
Ainsi, la copie d'un grand nombre de fichiers peut être grandement simplifiée grâce à DISCO. Sous CP/M+, l'utilitaire DISCKIT3 copie l'intégralité d'une disquette en 5 passes. DISCO reconnaît toutes les extensions mémoire du marché, copie le tout en 2 passes sur un CPC 6128. Son menu fichier permet de copier, renommer, effacer tout un lot de fichiers en une seule passe, en les sélectionnant simplement avec les flèches du curseur. L'ergonomie est poussée à son maximum. De plus vous pourrez aisément copier d'un lecteur à l'autre, qu'ils soient 3 pouces 1/2 ou 5 pouces 1/4. Au passage, il est possible de changer les attributs des fichiers (protégés, cachés au catalogue, users). Vraiment très pratique. Vous avez des fichiers en cassette à transférer sur disquette (le contraire est possible aussi) ? Pas de problèmes, DISCO est capable de les transférer en 3 vitesses de transfert différentes et avec toutes les facilités requises : relogement du programme, changement d'un nom trop long, suppression des protections contre le listage, etc.
Côté copie de disquette, DISCO reconnaît 99 pistes (commode pour les lecteurs 5 pouces 1/4), pratique la copie intelligente en affichant le nombre de secteurs par piste, leur longueur, leur état... Sont toujours présents à l'écran les informations



concernant la mémoire disponible pour l'opération en cours, les lecteurs sélectionnés, etc. Du grand art... Comme le dit la notice, nous laisserons les spécialistes étudier les informations que fournit DISCO... De toute manière, la plupart des softs du moment savent faire face à la copie bête... Seuls les vrais bidouilleurs sauront exploiter l'intégralité des capacités de DISCO...

DISCOLOGY (scologie)

UN EXPLOREUR
Avant de parler des capacités de DISCO, sachons avant tout ce qu'est un exploreur. En fait, pour parler simplement, c'est un outil qui permet de connaître l'état de la disquette, son niveau de remplissage, et son type de formatage. Certains exploreurs sont en plus capables de donner le plan d'occupation des fichiers et leur place sur la disquette.

Eh bien DISCO ne nous a pas encore déçus. En effet, il propose toutes les options citées ci-dessus, en y ajoutant des fonctions plus qu'intéressantes du genre explorer la piste 42, passage au lecteur B, changer les couleurs, etc.

Lorsqu'une exploration est lançée, DISCO lit les pistes une à une, en affichant à chaque fois leur numéro. Une fois la totalité de la disquette passée en revue, tous les renseignements possibles vous sont fournis. Pour chaque piste, on peut connaître les types de secteurs rencontrés, leurs taille et position sur la piste, et ce qui est appelé type mais qui serait plutôt le compte-rendu du contrôleur (erreur de lecture, secteur effacé, erreurs lors de la vérification de l'ID...). Il est alors possible de connaître la maladie de la disquette et de la guérir sans problème avec les autres outils fournis par DISCO.

Le menu plan permet ici de connaître la place prise par les fichiers sur la disquette. Il suffit de se déplacer sur les graphismes pour savoir à quel bloc de quel fichier nous avons à faire. Si vous voulez des informations sur un fichier précis, il suffit de le demander et il est alors possible de connaître son adresse d'implantation et d'exécution, et sa taille réelle. De quoi réjouir plus d'un bon bidouilleur.

Que demander de plus à un utilitaire ? De l'aide ? Mais DISCO en offre neuf pages rien que pour l'exploration. J'achète.

UN EDITEUR SURPUISSANT

L'éditeur de DISCO est un des plus puissants du marché car il est capable de lire n'importe quoi dans n'importe quelle condition. Cela est dû au fait qu'il n'utilise pas les vecteurs systèmes mais ses propres routines de lecture et d'écriture. Cela ne vous paraît pas très important mais cela signifie qu'il sera capable de récupérer des disquettes illisibles sous Amsdos. Pas mal, et tout le monde ne peut pas en dire autant. Mais passons à l'éditeur par lui-même.

Il possède différents modes de travail, dont l'option de travailler en mode disque, où vous vous promènerez de piste en piste avec la possiblité d'aller directement sur la piste désirée. Le mode piste permet de se déplacer de secteur en secteur avec encore une fois le choix de positionnement et enfin un mode fichier où il est possible de localiser un bloc précis. Bien sûr, il est possible de faire ces types de recherche sur les lecteurs, si ils existent.

Les options sont là encore fantastiques car il est possible de sélectionner la façon dont sera affiché le contenu du secteur courant. Tout en Ascii, tout en hexadécimal ou encore de subtils mélanges des deux sont à votre choix. De plus, pour ceux qui disposent d'une imprimante "spéciale", il est possible de forcer la représentation des caractères graphiques sous forme de points. Cela permet parfois de mieux localiser un morceau de texte et c'est en tous cas plus lisible. Si vous êtes sûr de vous, vous pouvez paramétrer le mode d'écriture. Il peut être soit automatique, c'est-à-dire se produire à chaque sortie de secteur, soit manuel, et il faudra faire attention à sauver les données à chaque sortie de secteur. Si vous n'êtes pas sûr de vous et de plus tête en l'air, le mode déplacement manuel permettra de ne pas sortir du secteur malencontreusement. Vu la conception des lecteurs actuels, un intersecteur existe entre chaque secteur, pour que la tête ait le temps de se resynchroniser sur le secteur suivant sans pour autant faire un tour entier. Une des options de DISCO permet de connaître la disposition physique et de se déplacer dans ce sens. Une lecture logique est aussi possible (le contraire serait triste).

Pour la visualisation, il est sympathique que tout soit transformable. Il est en effet possible de voir dans une fenêtre les octets exprimés en décimal, en binaire, et comble du luxe, en octal (ah ! pas mal). Mieux que lui je meurs. Deux options permettent de voir soit le programme Basic, soit le programme assembleur. Oui, vous avez bien lu, il est possible de lister ou de désassembler sur disquette sans avoir à charger le programme et un utilitaire en mémoire. Génial.

Bien sûr, je ne vous parle pas des fonctions couper, copier et coller qui permettent de jongler avec les secteurs et de les copier sur d'autres disquettes. Il est ainsi possible d'isoler un morceau de secteur et de le passer sur un autre support sans se faire le moindre mal de tête.

Vous voulez être la seule personne capable de lire un secteur, ou vous désirez connaître les différents modes de codage possibles ? Eh bien DISCO le permet.

Rechercher dans un secteur des nombres ou des chaînes de caractères n'est qu'un jeu pour DISCO. Ainsi que le remplissage d'un bout de secteur avec une valeur donnée. DISCO, le roi des rois des lecteurs.

Vous pouvez aussi avoir des tas de renseignements complémentaires sur tout ce qui concerne le bloc, le secteur, la piste et la disquette en cours de visualisation. Mieux, c'est mal.

De plus, et pour en finir, les options d'impression sont intégrées pour que votre travail laisse une trace physique. Je ne parle pas de la calculatrice qui se révèle parfois fort utile. Les couleurs étant paramétrables, vous pouvez régler votre bronzage à souhait. Que dire encore ? La liste serait longue. M'enfin.

UN UTILITAIRE IDEAL

C'est sans aucun doute que nous dirons que ce logiciel est le meilleur dans la course aux vies infinies (Robby ne fait que de s'en servir). Mais il est tellement souple d'utilisation que je me surprends parfois à m'en servir par plaisir pour le simple formatage d'une disquette. Alors si vous ne le possédez pas encore, qu'attendez-vous pour vous le procurer ???

DISCO édité par Méridien Informatique.
Prix : 350 F (peuchère).

Robby et Sined



MUSE (HIC) !!!

DO, SI ET



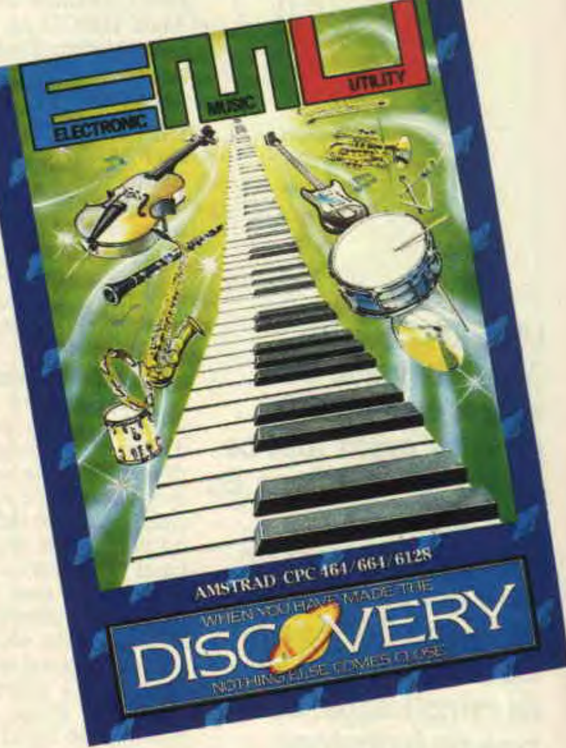
A l'occasion de la sortie de MAGIC SOUND, un nouvel utilitaire musical sur notre bonne vieille bécane, nous avons décidé de consacrer quelques pages à cet art aussi subtil que délicat (à strophe). Moralité, il ne faut pas poèter plus haut que son ut. Quoi, que se passe-t-il, une révolution de palais ? Que nenni, il s'agit simplement d'un petit récapitulatif des capacités musicales du CPC.

Dans la première partie, nous allons faire un rapide tour d'horizon des principaux utilitaires disponibles sur le marché. Mais refusant de nous arrêter là dans notre démarche pédagogique qui nous interpelle quelque part (non, pas là, là !), nous verrons le mois prochain les utilisations des instructions Basic, puis, dans la troisième partie, les possibilités de les utiliser dans vos programmes. Mais les rigueurs de notre hiver torride nous obligent dès à présent, tout de suite et sans perdre un instant, à nous plonger dans l'ivresse de la création. Messieurs, mesdames tous à vos cassettes, disquettes, claviers et autres ustensiles ménagers, et que les choeurs me rattrapent si je pars en solo.

LA MAGIE DES SONS

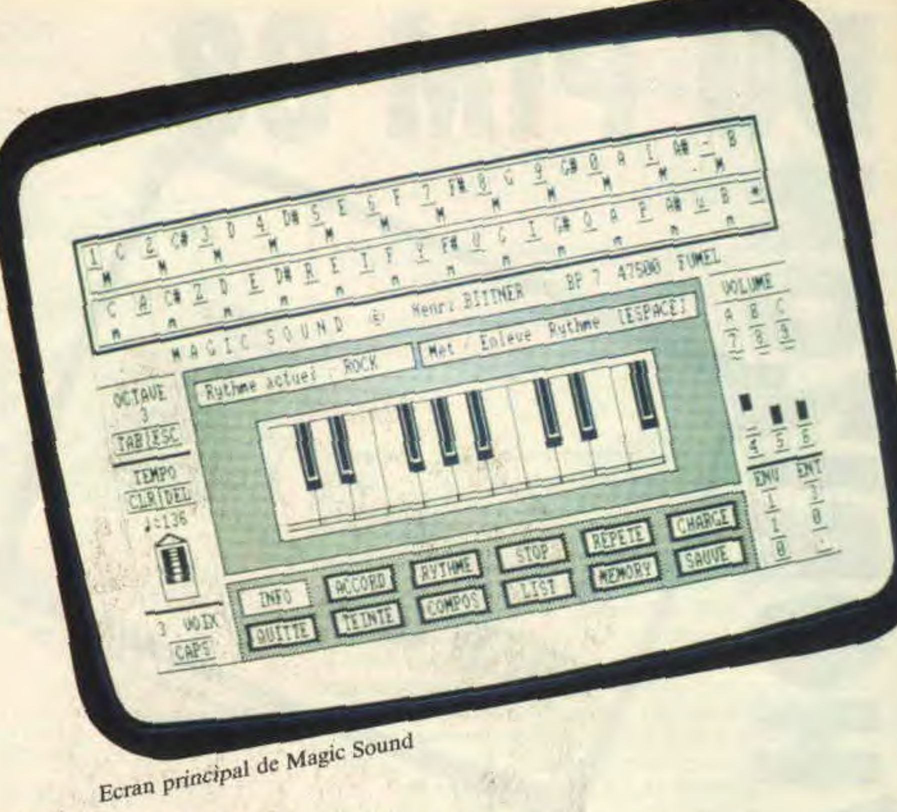
Si l'on en croit les notices de tous les utilitaires musicaux, il suffit de savoir lancer une disquette pour que, en quelques instants, voire en quelques heures pour les moins doués, la musique et surtout la composition n'aient plus aucun secret pour vous. C'est évidemment plus un argument de vente qu'une réalité. A quoi sert donc un utilitaire musical ? La plupart du temps, il ne sert à rien d'autre qu'à faciliter l'accès des instructions Basic du CPC; parfois on peut surprendre quelques apports dus à des routines en assembleur, mais comme vous pourrez vous en rendre compte plus tard c'est extrêmement rare.

Comment se servir de MAGIC SOUND ? Le but de ce soft est de vous permettre de créer un morceau de musique et de l'enregistrer. Mais avant que l'ensemble soit dans la boîte, il va vous falloir faire quelques gammes. Essayez tout d'abord *Au clair de la lune* par exemple. Sur l'écran, il y a un clavier que vous actionnez grâce aux deux rangées de touches situées en bas du clavier de votre CPC. J'espère que jusque-là tout le monde suit ! Sélectionnez sur votre écran l'étiquette <RYTHME> et essayez d'en trouver un adapté à votre chef-d'oeuvre. Sur neuf types de rythme, c'est bien le diable si vous n'en trouvez pas un à votre mesure. Si vous connaissez déjà le rythme qu'il vous faut, choisissez l'option <COMPOS>. S'affiche alors une suite de chiffres : ce sont des séquences, il en existe huit. Vous décidez donc de préparer le rythme de votre morceau, ainsi que les breaks à mettre en place. Chaque chiffre représente une mesure, alors à vous de savoir combien de mesures fera votre morceau et où vous placez les coupures. Bon, cela fait, lancez le rythme et essayez en même temps de jouer votre morceau sur le clavier de votre CPC. Pas facile, hein ! Eh non, le clavier du CPC c'est peut-être de la crème, mais ça vaudra jamais un bon vieux STEINWAY (ou STEINWEG pour les germanophiles et les anglophobes). Ah, je sens qu'il y a des progrès, vous allez pouvoir passer à la phase suivante.

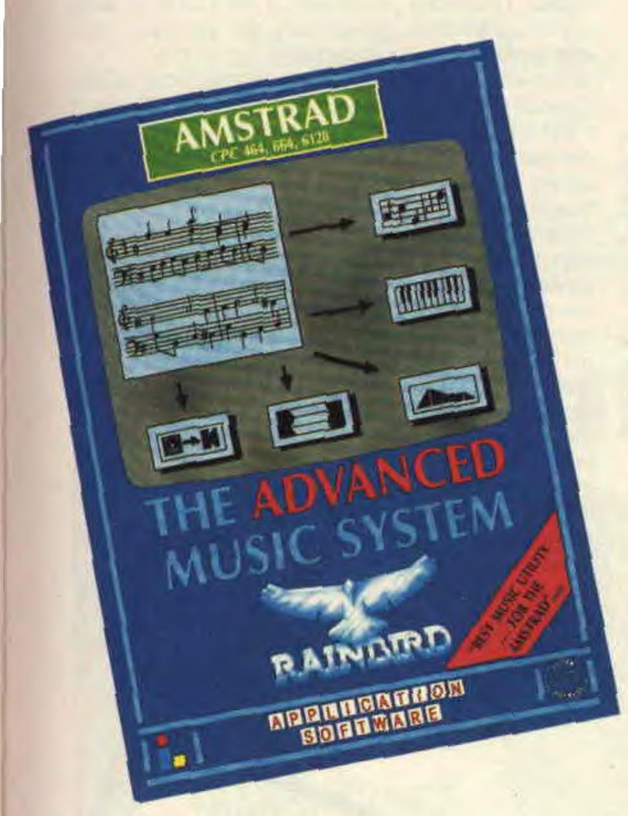


SILENCE, ON ENREGISTRE

La petite lumière rouge à l'extérieur de la chambre: interdiction absolue d'entrer, on ne doit pas déranger l'artiste, surtout lorsqu'il travaille sans filet (de voix). Allez chercher le panneau <MEMORY>, *mais non ! pas dans la chambre, sur l'écran.* Ca y est, vous le tenez (tiens-le bien !). Apparaît, alors, le choix du canal à mémoriser. Dans sa grande bonté, l'ordinateur ira même jusqu'à vous demander si vous voulez que le rythme commence sur votre première note. Et en avant la musique, on déballe tout d'un coup. Attention, j'ai bien dit tout d'un coup, sinon c'est foutu. Eh oui, c'est un de mes plus gros reproches : ce soft, que l'auteur définit comme un véritable studio d'enregistrement, n'est pas capable d'enregistrer par séquence. Il faut donc être un virtuose de la musique ou bien se servir d'un second canal pour enregistrer la seconde séquence et patiemment la retranscrire pas à pas sur le premier canal. Oui, heureusement, celui-ci a une option pas à pas, mais c'est alors en nombre d'heures qu'il faut compter une composition, car pour chaque note il faut définir la durée, l'octave, l'enveloppe de volume, l'enveloppe de tonalité, ainsi bien entendu que le volume.



Ecran principal de Magic Sound



ET L'ACCORD LEON

J'y viens, j'y viens... En haut de votre écran deux rangées d'accords sont à votre disposition ; elles sont accessibles grâce aux deux rangées supérieures de votre clavier. Me suis-je bien fait comprendre ? En haut, les accords majeurs, en bas... C'est ça, vous avez trouvé, les accords mineurs. Jusque-là, tout paraît merveilleux. Ce n'est qu'une impression. J'appuie sur une de ces touches. Non, je n'ai *pas mérité ça ! Quel son ignoble, et impossible de* le changer ! Là j'déchante un p'tit peu mes n'veux ! Pourtant, je le trouvais pas mal ce soft ; en dehors des quelques remarques dont je vous ai fait part précédemment, l'ensemble était correct. La présentation claire comme de l'eau de roche, d'une ergonomie à toute épreuve, compte tenu de la difficulté de la matière. Un petit programme est même là *pour vous permettre de récupérer vos morceaux et* de vous en servir pour égayer vos disquettes pendant les longues soirées d'hiver.

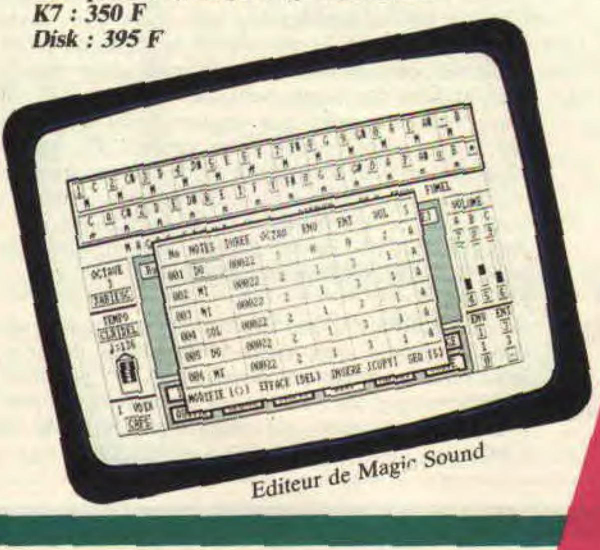
DOCTEUR MUSIC SOUND I RESUME

Bon ! Rapidement les caractères principaux de ce soft :

- enregistrement sur trois canaux séparés, avec possibilité d'entendre le rythme ou les autres canaux déjà enregistrés.
- séquenceur permettant de définir neuf séquences, et de les faire répéter le nombre de fois désiré et dans l'ordre voulu.
- boîte à rythmes comprenant neuf styles de rythme et pour chaque style quatre sortes de rythmes et quatre sortes de breaks.
- possibilité de programmer pas à pas ou de lister le morceau enregistré et de modifier les sons ou les notes un par un.
- sauvegarde des morceaux et possibilité de les réutiliser dans un programme Basic.

Alors, bande de petits veinards, qu'est-ce que vous en pensez ? Pour ma part, c'est le soft que je trouve le plus intéressant pour la facilité d'exploitation, qui entraîne malheureusement une limitation des possibilités musicales. De plus la notice est en français puisque c'est un produit bien de chez nous, et elle est très très claire. De quoi intéresser les programmeurs en herbe qui ne s'y connaissent pas trop en musique.

MAGIC SOUND
édité par H. Bittner, BP 7, 47500 Fumel
K7 : 350 F
Disk : 395 F


Editeur de Magic Sound

TOUR D'HORIZON DU PIM 88

Le PIM, comme vous l'avez sûrement compris, c'est le Paysage informatique musical. Ceci n'est qu'une petite revue, histoire de vous familiariser avec les principaux softs musicaux. Ne vous inquiétez pas, nous reviendrons dans les prochains mois sur les différentes caractéristiques de ces softs.

Ecran principal de The Advanced Music System

Faites-le une fois avec la notice à la main et vous êtes prêt à vous lancer dans la composition ou dans la copie d'oeuvre musicale. Imaginez un de vos programmes tournant au son de la Petite Musique de nuit, fantastique. Et vous pourrez dire à vos camarades qui n'ont pas encore la chance de connaître AMSTRAD Cent Pour Cent : "Oui, j'ai programmé ça la nuit dernière pendant les pages de pub du film de la Cinq." En tout cas, c'est, à mon avis, le soft le plus adapté à l'utilisation de la musique sur CPC. Nous reviendrons plus en détail sur ses possibilités dans la deuxième partie concernant la programmation musicale du CPC.

MUSICALEMENT PROFESSIONNEL

C'est ce que sous-entend le titre de ce logiciel : MUSIC PRO de Music Logiciel. Devinez un peu ce que possède ce logiciel ? Un synthétiseur, un éditeur de musique et un séquenceur. Vous commencez peut-être à vous familiariser avec ces différents termes. Le synthétiseur a pour but de travailler les sons. Celui de MUSIC PRO est des plus sophistiqués ; on peut programmer 40 sons, 32 enveloppes, mais c'est un petit peu compliqué. L'éditeur est pour sa part plus que correct, mais il manque quand même la partition, qui permet une visualisation rapide du morceau. Par contre, vous avez la possibilité de copier une séquence et surtout de l'inverser ; vous pouvez aussi, si le coeur vous en dit, la doubler sur une autre voie. Vous imaginez un peu la simplicité de certains effets dans ces conditions. Je terminerai cette rapide présentation par le séquenceur. Il vous suffit de créer vos morceaux par séquence de quelques notes que vous pouvez faire répéter. Et, ô joie suprême, on peut se resservir de ces morceaux sous Basic. De plus, l'éditeur annonce prochainement la possibilité de les intégrer dans la version 2 de AMSTRADEUS, ce qui permet d'en imprimer la partition et ça, c'est vraiment pro.

K7 : 287 F

Je vous souhaite donc un bon mois musical, en vous rappelant que, dans le prochain numéro, nous nous intéresserons de plus près aux possibilités offertes par les softs en les mettant en rapport avec les instructions qui existent sur le Basic du CPC.

QUAND L'OISEAU DE PLUIE NOUS JOUE L'ARC-EN-CIEL

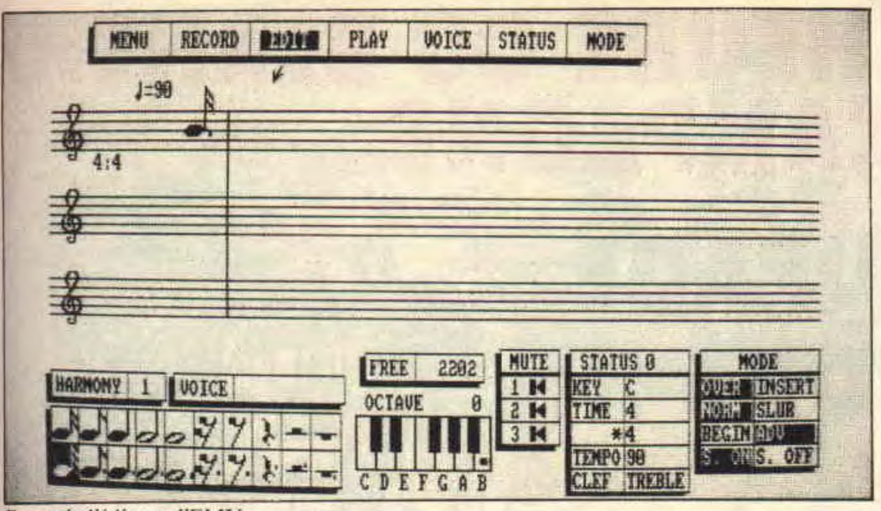
Nous commencerons par THE ADVANCED MUSIC SYSTEM de Rainbird, honneur aux anciens. Surtout qu'il se défend parfaitement bien, le bougre. Trois possibilités offertes dès le premier écran : un linker, un printer et le traditionnel programme comprenant un éditeur musical, un clavier et un synthétiseur. Passons vite fait sur cette dernière partie, qui comprend l'intégralité de la première version : THE MUSIC SYSTEM. L'écran est divisé en quatre parties, plus quatre menus déroulants. La partie centrale représente une portée, sur laquelle il est possible de poser des notes une par une. On peut par la suite écouter le morceau ainsi formé et le modifier sous toutes les coutures. En bas, se trouve le clavier. Pour quoi faire, me direz- vous ? Facile, pour jouer en direct par la suite, le programme pose sur la portée l'intégralité de votre chef-d'oeuvre. Le synthétiseur vous permet, lui, de modifier les sons à votre convenance. Classique bien sûr, mais essayez de prendre un des morceaux figurant dans la librairie du soft et de l'écouter avec un son différent et un tempo plus rapide. Cela vous permettra de vous faire la main sur les différentes possibilités du soft sans pour cela avoir joué une seule note.

Il est temps que je vous parle des deux autres options du premier menu, tout d'abord le linker. Il s'agit en fait d'un programme qui vous permet d'écouter plusieurs morceaux les uns à la suite des autres. Pour cela, il suffit de charger les différents morceaux que vous voulez écouter et de donner l'ordre dans le-quel vous voulez les faire passer. Il est aussi possible de faire répéter le même morceau un certain nombre de fois. La seconde option, qui est, elle, vraiment intéressante, c'est printer. Et oui, vous l'avez deviné, c'est la possibilité d'imprimer la partition du morceau que vous avez créé. Et ceci dans une qualité graphique d'un rendu excellent. Après ces flots de compliments, je dois tout de même émettre une réserve qui a une certaine importance : il n'est pas possible de récupérer les musiques dans un programme Basic. Damned, et alors à quoi peut-il servir, cet utilitaire inutile ? Non, je n'ai pas dit cela ; il peut servir par exemple à des musiciens qui ne connaissent pas le solfège et qui, après avoir composé un morceau, veulent le ressortir sur partition. C'est quand même dommage, surtout quand on connaît les qualités du soft.
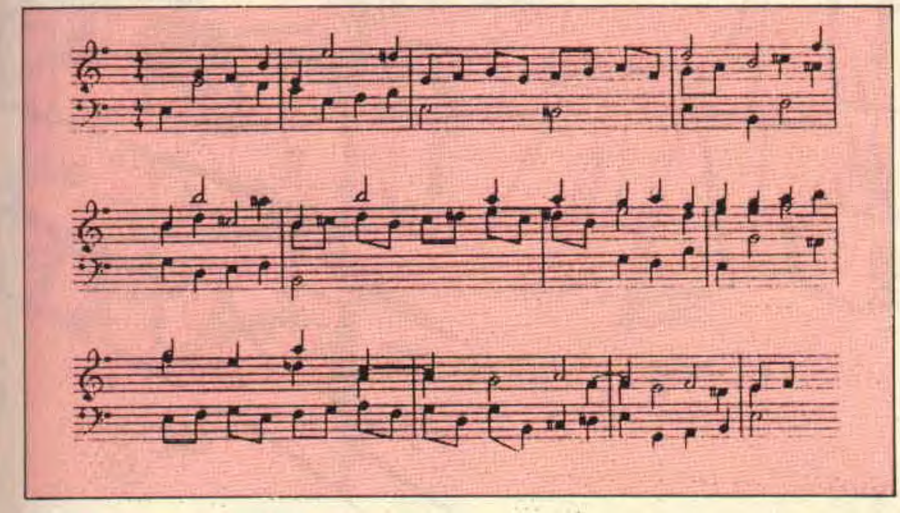
Disk : 299 F

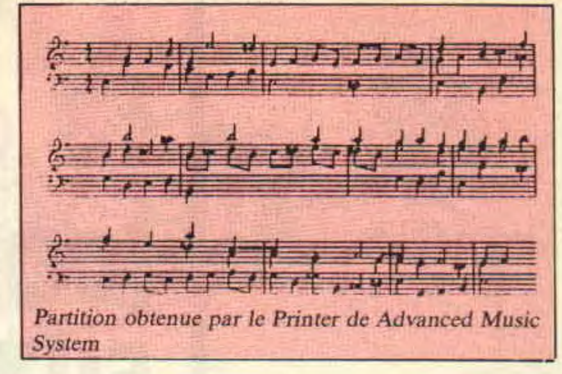


Exemple de menu déroulant



Ecran de l'éditeur d'EMU





Partition obtenue par le Printer de Advanced Music System

EMU

Certes je le suis après avoir chargé ELECTRONIC MUSIC UTILITY de Gremlin Graphics. Tout d'abord, parce que ses qualités sont équivalentes au précédent : présentation simple et claire, relative facilité d'accès et surtout possibilité de récupérer les morceaux créés sous Basic. Eh oui ! ils ont tout compris. Voilà l'intérêt primordial d'un utilitaire musical : permettre de créer un morceau pour le réinstaller sur un de ses programmes.

Entendons-nous bien, quand je dis créer, il peut s'agir simplement de recopier une portée vendue dans le commerce, et cela est très simple à faire sur l'éditeur de EMU. Tout est prévu : vous décidez de placer une note, vous choisissez d'abord si c'est une blanche, une ronde, une noire, une croche ou une double croche, puis si elle est pointée ou non. Pour ceux qui ne connaissent vraiment rien à la musique, la notice vous apprend même le minimum à savoir. Tous les paramètres sont facilement modifiables ; à chaque écran, une règle de menus apparaît en haut, il vous suffit de vous déplacer à l'aide des flèches et de cliquer : un nouvel écran apparaît alors.

A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE...

(COURAGE, FUYONS !!!)



C'etait à l'heure tranquille où les respirations sifflantes grenaient leur doux bruissement feutré de marteau piqueur déréglé..., où les corps se reposaient, las d'avoir supporté des cervelles aussi insignifiantes..., où les puissants remugles d'orteils compressés dans des brodequins trop serrés exhalaient leurs senteurs profondes... Bref, ça couinait, ça ronflait, ça cognait des nougats, et c'était cinq minutes avant que le chef hurlât son amical salut matinal !

Debout les veaux ! c'est l'heure du caoua. Z'avez intérêt à presser, parce qu'aujourdh'ui on reçoit du beau monde et qu'une toilette complète, volontaire et obligatoire, est prévue dans exactement 35 secondes. Je veux ! Et que tout le monde soit propre sur lui! Sous-vêtements nickels, oreilles récurées avec palme et olive, ainsi que cinq questions intelligentes sur le métier de programmeur, de graphiste sur micro ou d'inventeur de jeu. Capito ?

Euh..., si je peux me permettre, chef aimé et bon, à qui devons-nous ce décrassage matinal par moins 35, au beau milieu de la nuit ?

Bonne question ! Et une bonne baffe pour t'activer les miches, tu la veux avec ou sans doigts ? Néanmoins, fond de poubelle, je peux t'annoncer la venue immédiate des auteurs d'un des meilleurs jeux d'aventures du moment (EXIT), j'ai nommé : Laurent Boucher, pour les dessins, et Brice Rive, pour la programmation. FIXE ! Les voilà ! Le caoua sera pour l'année prochaine ! On rentre son ventre, on planque ses dents, on respire plus ! Le premier qui agite un tentacule passe à la désintégration, compris ! La crêpe du premier rang, tu poses ta première question.

Dans l'univers informatique connu, il est rare de découvrir soudainement des comètes flamboyantes qui arrivent à présenter du neuf avec du vieux. C'est-à-dire un programme hyperoriginal, sur un thème, il faut le dire, archi-éculé. Quelles étaient vos intentions, gamins ?

Brice Rive: bonjour ! Je tiens tout d'abord à préciser une petite chose, c'est que j'ai atteint l'âge mémorable de vingt-trois unités galactiques, tandis que Laurent, lui, dépasse allégrement les vingt-cinq. Aussi, évitez de nous appeler gamins, mon pistolet mitrailleur ayant, ces derniers temps, tendance à partir tout seul... C'est sans doute l'influence de mon environnement du moment, puisque je suis en train d'accomplir mon service militaire (dans un service informatique, bien sûr).

Laurent Boucher: ce qu'on voulait faire, pour répondre à votre question, monsieur la crêpe, c'est quelque chose d'original, de très ergonomique, de riche, de mystérieux, de consistant, en bref un jeu qui soit celui auquel nous aurions eu plaisir à jouer. De plus, on voulait une aventure avec rien à taper. Trop de souvenirs d'angoisse et de solitude devant des programmes avec la sempiternelle réponse de l'ordinateur : "moi y en a pas comprendre !"...

Bilbo, le robbit : je suis un nain-con-ditionnel d'Exit. Pourriez-vous me dire, géniaux inventeurs, quelles étaient vos réalisations passées ?





B.R. : moi, je viens de terminer mes études d'ingénieur ESIEA, et cela fait environ un an que je possède un CPC. J'avoue, à ma grande honte, que c'est le premier programme ludique que je commercialise.

L.B. : j'ai aussi passé quelques fugaces instants sur les bancs de l'ESIEA, sans vraiment que ça me passionne... La preuve en est que je n'ai pas terminé. J'ai galéré de petit boulot en petit boulot, avec une seule passion : le dessin sous toutes ses formes, plume, gouache et... pixels ! Je vous avoue que je viens de découvrir ce dernier moyen en travaillant sur l'Amstrad. Comme tous les paresseux, je me suis alors rendu compte que je pouvais libérer une énergie énorme pour un sujet qui m'intéressait et que les journées de seize heures de travail effectif n'étaient rien quand on est sincèrement pris par ce que l'on fait...

Je vois, et c'est tout à fait comparable avec ma bande de limaces, qui fait ses dix-neuf heures de crapahute par demi-journée ! Le grand Khan, phynancier de la galaxie, désire poser une question.

Le grand Khan : pourquoi avoir choisi Ubi ?

B.R. : simplement parce qu'on connaissait quelques personnes qui travaillaient chez eux. Je dois ajouter qu'une fois notre projet accepté Ubi nous a parfaitement aidés, tant du point de vue matériel et assistance technique que moral et psychologique.

LE G.K. : et du point de vue phynance ?

L.B.: on a un contrat équivalent à ce qui se fait partout . Matériel fourni, utilitaires , doc, et des royalties sur les ventes.

LE G.K. : mai-z-encore?

A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE... (COURAGE, FUYONS !!!)



L.B. : vous avez une autre question ?
Bon, passons à autre chose. Robocop Zythoun II, tu retires ta pince ventrale de ta bouche et tu poses ta question.

Robocop Zythoun II : vous-avez-zyyyth-modifié-toute-zyyyth-la-Rom-point d'interroga-thoun-zyyth ?

B.R. : eh oui ! il faut bien que des études d'ingénieur servent à quelque chose ! (Au fait, vous avez un condensateur de claqué, mon vieux...) C'est un lifting complet que j'ai effectué sur la Rom. Le système des interruptions a été entièrement modifié, la gestion du disque également. Même le son n'a pas été épargné, bien que, par manque de place, je ne l'aie pas utilisé comme on en avait l'ambition . En réalité, c'est un véritable synthé que j'ai construit pour cette machine. Bref, il n'y a plus une paire d'octets de libre sur cette bécane ! Je n'entre pas dans les détails, mais sachez cependant qu'il y a 16 ko de données, et 32 ko pour la gestion. Quant aux images, je laisse le joystick à Laurent.

L.B. : il y a une quarantaine d'images principales d'environ 10 ko, compactées suivant leur complexité à 2,5 ou 3 ko. J'ai voulu donner une tonalité différente à chaque groupe de 4 ou 5 images, en illustrant un thème différent : la fécondité, la forêt, la maison. Je me suis servi d'OCP Art Studio, qui est un utilitaire merveilleux, dont les possibilités fabuleuses vont certainement au-delà même de celles de l'Amstrad !

Pierrot, dit la Bulle : rien qu' une remarque; vous vous êtes pas trop cassés, mecs, vous avez juste dessiné une pogne baladeuse, mais vous avez oublié le reste du corps...

L.B. : sauf que, par exemple, lorsque l'on voit la petite menotte pianoter d'impatience, on doit savoir que la séquence est composée de 14 sprites différents, p'tit gars ! J'ajouterai que lorsque l'on déplace la main, à chaque fois, l'image est

compactée puis redécompactée. Ce qui, avec notre système de gestion de sprites et de bascule d'écran, va très, très vite. Et pour finir, pendant que tu t'essuies les naseaux, je peux te dire qu'il y a en tout 160 sprites différents qui se baladent dans ce modeste programmme. Ca te va, morveux ?

P : euh... oui, merci m'sieur, et j'mexcuse de m'excuser de demander pardon !

Alors, les décervelés, z'avez encore quelques renseignements à demander à ces beaux jeunes hommes, sympathiques et bien musclés ? Vous ? miss Peabody, vous voulez poser une question ?

Miss Peabody (dont on rappelle que le battement de cils mortel a été chronométré à près de 300 km/h, plus rapide que le service de Bjorn Borg à sa grande époque...) : je suis désolée de vous demander cela, mais pourriez-vous m'aider à avancer un petit peu ?

B.R. et L.B. (ensemble) : bien sûr, monsieur... euh...mademois...

Miss P. : ... dans le jeu, bien sûr ! et appelez-moi lieutenant, tout simplement.

B.R. : tout de suite, miss..., pardon, lieutenant ! Vous n'êtes pas sans avoir remarqué que des jeux d'arcades parsèment cette aventure. Chaque fois que vous réussirez à éliminer tous les carrés bl****, vous gagnerez un objet utile dans votre quête, mais en réalité pas indispensable pour la réussite de l'aventure. En trois endroits du jeu, vous trouverez des entrées de labyrinthe. (Entre parenthèses et entre nous, j'ai mis un mois pour le programmer, ce labyrinthe en 3 D, alors tâchez d'apprécier, bande de vernis !). Si vous savez compter sur vos phalanges, vous aurez comptabilisé une trentaine d'objets à manipuler. Eh bien, seulement 5 ou 6 ne serviront pas, dont le poignard, la pince et le marteau ! Je ne vous en dis pas plus car un des moteurs du jeu est la découverte de l'utilisation de ces différents objets.

Je ne veux pas vous bousculer, mais mes petits gars ont encore leurs 600 bornes matinales à parcourir avant la petite crapahute de cet aprème. Est-ce que vous avez encore quelques petits projets à nous avouer, quelques infidélités à nous confesser ?

B.R. : j'avoue que pour l'instant j'attends le résultat des ventes et l'accueil du public en me détendant avec Arkanoïd ou un bon petit jeu d'arcades. Nous avons mis six mois pour faire ce programme, alors vous comprendrez aisément mon projet immédiat : une cure de rien faire !

L.R. : moi je continue à m'étonner, car je travaille sans relâche sur l'adaptation de Defender of the Crown pour CPC. En fait, je ne connais pas très bien l'univers micro et je ne suis pas vraiment un fan des jeux (bien que les critiques que j'ai lues dans AMSTRAD Cent Pour Cent, au sujet de QIN par exemple, me donnent une grande envie d'entamer cette aventure). Pour moi, le monde micro est un monde fascinant et merveilleux qu'il me reste à découvrir !

Eh bien, on les remercie bien fort, on salue bien bas l'exploit, et on attend avec sympathie, impatience et sans complaisance leur prochaine réalisation. Quant à vous, bande de flemmards... fixe ! En avant... 'arche ! Une deux, une deux, une deux... allez, plus que 599 km avant le dîner. Et on chante... fort... "Dans la troupeuh, y'a pas de jambes de bois. y'a des nouilleuh..."

LE CHEF



LE SALAIRE DE LA SUEUR

Les éditeurs répugnent assez à parler des conditions financières offertes aux auteurs. La raison principale étant que la signature d'un contrat est l'objet d'âpres négociations où tout s'arrache et se marchande ! Après avoir reçu quelques refus pas toujours polis, ou de vagues indications imprécises, j'ai réussi (grâce notamment à Ere et Coktel Vision), à obtenir des renseignements plus pointus. Voici : un auteur unique édité par une maison reconnue touchera entre 5 et 15% du prix de vente du programme aux revendeurs.

Ce pourcentage, à discuter, dépend de nombreux facteurs. Plus votre produit est élaboré, plus le pourcentage accordé sera élevé. Si, par contre, il manque des graphismes, la musique, les bruitages, s'il existe des problèmes de conversion pour d'autres machines, attendez-vous à recevoir des propositions plus basses. Prenons par exemple un produit valant 160 F prix public. Ce dernier est acheté 80 F à l'éditeur et l'auteur touchera, disons 9% de ce prix, soit 7,20 F par logiciel vendu. Sachant qu'un excellent programme est vendu entre 15 et 20 000 exemplaires en France, vous arriverez à une fourchette de 100 000 à 150 000 F, sans compter les éventuelles exportations, qui feront doubler cette somme. Un programme moyen fera environ 5 000 ventes, tandis qu'une "poubelle" dépassera rarement les 500 ! Suivant le score, vous aurez donc la première traite d'une 4L ou bien l'intégralité d'une superbe Ferrari. Soyez pourtant confiants, car Ph. ULRIC, directeur de collection chez Ere, le répète assez souvent : "Un produit bien présenté, bien léché, musicalement agréable, n'est qu'un gros étron face à un programme peut-être pas fini, mal fagoté, mais plein d'imagination et d'idées intéressantes." Allez les créatifs, agitez-vous les neurones !!!

LE PANTH OF FRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand KHAN, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que dans vos rangs se trouvent des SEIGNEURS et LADIES de l'Aventure qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts, au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion que j'inscrirai en lettres d'or au PANTHEON DE LA FRIME ET DE LA RENOMMEE le nom de tous ceux et celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. De plus, les récompenses risquent d'être aussi... sonnantes et trébuchantes.

Enfin, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, recopiez le bon ci-dessous, indiquez votre téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillés à 4 plombes du mat par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tout cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !



QU'EST-CE QU'ON DIT...

Moi, son ineffable douceur, je pensais que ce mois-ci, a suffisait d'avoir accueilli 2 grands et beaux jeunes hommes, mais le colonel Hubert et son adjoint Phil Martin (à prononcer comme Martine), m'ont dit texto : " Chef, y'a un tas d'aventuriers en détresse qui voudraient avoir de vos lumières parce qu'ils sont englués dans le désespoir." C'est mauvais le désespoir, mes agneaux, a vous met le moral à bas...

Non, il ne sera pas dit que le chef reste insensible à la misère humaine. Alors, pour la misère... hip hip hip !...

Par exemple Ludovic Delhomez, 10, rue du potager, 93140 Bondy, m'envoie des tas de petites choses bien saignantes pour Beach-head, Crafton, Manic Miner, Zombi et Momie Blues. Comme c'est intéressant mais un peu réchauffé, eh bien que tous les englués de ces jeux contactent Ludo ! Tant pis pour toi, mon vieux !
Philippe Banon, 39, avenue Belmontet, 92 210 St Cloud, tél. 47 71 12 17 ou 46 02 59 25 (2 numéros de téléphone, bonjour le riche!), m'adresse le plan et la solution de SRAM. J'en profite pour vous rappeler, bande de lézards, que je ne veux rien que du neuf, de l'original et du bien croquant. Les solutions et les plans dont les jeux ne sortiront que dans une dizaine d'années seront les bien velus, compris mes gaillards? Et pas la peine de les envoyer à la concurrence sinon je vous englue de mon profond mépris.
Ceusses qui cherchent un moteur de mob dans MARCHE A L'OMBRE, si que vous alliez voir la Germaine, dont vous aurez eu auparavant l'adresse par le vendeur de disques. Puis, que vous causerez boutique avec le baba crade. Enfin que vous rentrerez dans l'immeuble, après l'avoir aperçu dans la deuxième impasse. (Le baba, Germaine, le disque?...). Philippe finit son parchemin en demandant : comment descendre dans le puits dans LA CHOSE DE GROTENBOURG? On attend vos réponses la bleusaille! Un conseil cependant, p'tit gars, sois poli et bon chrétien si tu vas à l'église. Le même Philippe, qui nous écrit tous les jours, a envoyé aussi la solution complète de PEUR SUR AMITYVILLE, et pose encore une question : que doit-on répondre au mur parlant de l'ANNEAU DE ZENGARA? Alors, les limaces, j'espère que vous savez et que vous répondrez nombreux parce qu'un petit écorchage pourrait vous faire revenir rapidement la mémoire! Et qu'est-ce qu'on dit? Merci. MERCI QUI? Merci, chef. Eh bien, c'est pas trop tôt ! ! !



THE PANT OF FRIME

Merci à tous les seigneurs et ladies de l'Aventure pour leurs envois divers :

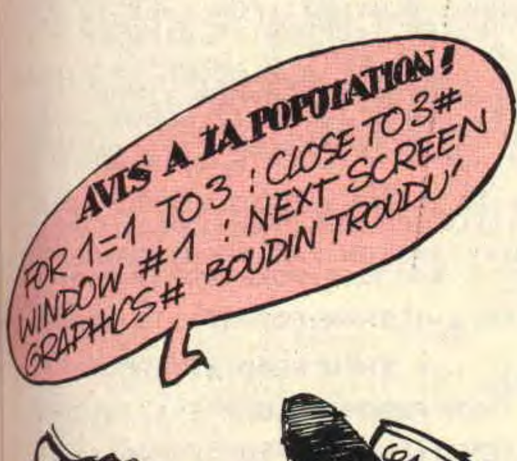
Les 160 plans de Sram I, les 260 solutions de Sram II, les 380 de Qin me réchauffent les entrailles ! (Robby me dit qu'il est très heureux également du 900ème Poke pour Gosth's and Goblins !)
- Un seigneur en détresse dans Oxphar peut se renseigner chez Lord Lionel Briffaz, 9, rue Edgar Quinet, 01100 Oyonnax, tél. : 74 73 76 06, qui a résolu également Qin.
- Pour l'Ange de cristal et Grysor, toutes les informations seront à chercher chez Lord François Galhié, 30 bis, rue du Milieu à Caen.
- Santa-Fé n'a pas résisté à Lord Hervé Kingué, 3, boulevard de la Chapelle, 75010 Paris.
- Sram II n'a plus aucun secret pour Lord Mathias Le Morvan, 16, rue de la République, 14300 Rochefort-sur-Mer.
Bravo aux Lords of Aventure suivants :
- Sébastien Royer, 4, rue de Nantes, Ardicourt, 62217 Beaurains, tél. : 21 73 26 87, qui a résolu Jet-set Willy, Nemesis, Roland Goes Digging, Infernal Runner
- Yannick Le Goff, 65, rue René-Coty, 22950 Trégueux, tél. 96 78 18 53, qui a résolu Qin, Sram I, Sram II.

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
AGE : ....
ADRESSE : ....
Tél. : ....

ULTIME APPEL AVANT SUICIDE





Alors, ils viennent ces listings géniaux, avec de la musique à faire péter les carreaux de mon petit bureau ? A quand les super graphismes en 3D faces pleines sur mon CPC Cent Pour Centesque ? Verrai-je un jour des animations brise-joystick comme on n'en fait plus ? Remuez-vous et envoyez-nous vos listings Basic. Qu'ils soient grands ou petits, ils nous intéressent car ils permettent aux novices de mieux comprendre le fonctionnement de certaines instructions Basic. Pitié, je lance le dernier appel avant que vous lisiez la nouvelle de mon suicide dans les grands quotidiens. Faites-nous le suprême honneur de passer dans nos pages le fruit de vos élucubrations cépéciennes. Des cadeaux et des sous vous attendent, alors saisissez l'occasion !

HALMA OU LES DAMES CHINOISES EN MIEUX

Savez-vous jouer au Go, jeu de gagne-terrain bien connu des intellectuels ? Eh bien le jeu que nous vous proposons ce mois-ci se joue aussi avec des pions mais n'a de rapport avec le Go que par le fait qu'il vient du même pays. Les règles sont simples. Il faut jouer contre l'ordinateur et faire passer ses pions dans le camp opposé, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant. Mais c'est qu'il est rusé, le bougre. Il ne se laisse pas faire. Il existe seulement un bug dans ce programme. Le jeu ne fait pas attention aux coups ou aux parties nuls, et il arrive parfois qu'il bloque la partie. Cela n'est pas un inconvénient car, en fait, le casse-tête n'en devient que plus excitant parce que plus complexe. Sur cinq parties, il en a gagné trois. Suite des aventures le mois prochain. Les touches utilisées sont les touches fléchées ou le joystick pour les déplacements, le bouton de feu ou la touche Return pour valider la pièce au départ et à l'arrivée, et la touche Copy pour les positions intermédiaires. Toutes les règles sont incluses dans le programme. Nous vous souhaitons donc bonne chance.

SINED ET LES SEPT NAINS



Salut, bande de petits zouaves en culottes courtes. Ceci vous est réservé. Pour les fainéants qui, comme moi, n'ont pas le courage de taper un listing de plus de 20 lignes, voici un truc génial. Cette nouvelle rubrique vous est totalement consacrée. Nous avons vidé nos disquettes pour cette fois, mais, la prochaine, il faudra que ce soit vous. Au taffe et que ça saute. Non mais ! On va pas tout faire, non plus. Alors envoyez-nous de la matière. Que l'humour et la fainéantise soient rois dans ces pages.

DISK

Pour que vos softs aient un look plus pro, voici un petit programme qui en dit long sur la façon de détourner les messages d'erreur de l'Amsdos. Le sous-titre pourrait être : un disqueur sachant disquer doit savoir disquer sans son disque.

```
10 '    Disc
20 MODE 1:BORDER 0:PRINT:PRINT"         Eta
t du lecteur de disquette
30 OUT (&FA7E),1
40 FOR I=1 TO 999:NEXT
50 OUT (&FB7F),4
60 OUT (&FB7F),2-PEEK(&A700)
70 DK=INP(&FB7F)
80 OUT (&FA7E),0
90 IF (DK AND 32)=0 THEN PRINT:PRINT"
 Le lecteur de disquette est vide":GOTO
120
100 IF (DK AND 64) THEN PRINT:PRINT "
    La disquette est protegee.":GOTO 120
110 PRINT:PRINT"                 Tout est OK !
!!
120 END
```

ELIPSE

Merci à toi (crotte, Robby a pris ta lettre pour t'envoyer un joystick et, de ce fait, je n'ai plus tes coordonnées) qui nous as filé ce petit programme d'élipses d'Archimède. Tapez ça sans vous faire d'escarres et go !

```
10 '    Elipse
20 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0
30 DEFINT X-Z:X=320:Y=200
40 RAD:FOR A=0.2 TO PI*2 STEP 0.2
50 MOVE 320,200
60 FOR R=0 TO 200 STEP A
70 DRAW R*COS(R)+X,R*SIN(R)+Y,Z AND 15
80 Z=Z+1
90 NEXT R
100 WHILE INKEY$="":WEND:CLS
110 NEXT A
```

ET TOI

L'art et la manière de bosser sur deux écrans en même temps. Pas mal, pour les jeux d'aventures. En France, on n'a pas de pétrole, mais on a des idées.

```
10 '  Et toi ?
20 MODE 0:FOR i=&3000 TO &3004:READ a:PO
KE i,a:NEXT
30 DATA &3E,&40,&C3,&08,&BC:' Charge &40
 dans l'acumulateur et demande au system
e de mettre l'ecran a l'adresse &4000
40 FOR L=1 TO 100:DRAW INT(RND(1)*640+1)
,INT(RND(1)*400+1),INT(RND(1)*16):NEXT:C
ALL &3000:CLS:FOR L=1 TO 100:DRAW INT(RN
D(1)*640+1),INT(RND(1)*400+1),INT(RND(1)
*16):NEXT
50 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 50
60 OUT &BC00,12
70 OUT &BD00,&30
80 OUT &BC00,13
90 OUT &BD00,0
100 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 100
110 OUT &BC00,12
120 OUT &BD00,&10
130 OUT &BC00,13
140 OUT &BD00,0
150 GOTO 50
```

CUICUI

Qui l'eût cru, un piaf dans mon CPC ? Pas mal ! Fais pas l'œuf et tape ce truc. C'est poilant.

```
10 '    Cuicui
20 ENT 1,20,1,0.5
30 ENT 1,20,0.25,1.25
40 ENT 2,30,0.5,1
50 ENT 3,20,1,1
60 LN=INT(RND*5)+1
70 FOR L=1 TO LN
80 FOR N=1 TO 3
90 DUR(N)=INT(RND*9)+9
100 E(N)=INT(RND*3)+1
110 EN(N)=INT(RND*2)+1
120 NOTE(N)=INT(RND*9)+4
130 NEXT
140 SOUND EN(1),NOTE(1),DUR(1),6,1,E(1)
150 SOUND EN(2),NOTE(2),DUR(2),6,1,E(2)
160 SOUND EN(3),NOTE(3),DUR(3),6,1,E(3)
170 FOR P=1 TO INT(RND*150)+100:NEXT
180 NEXT
190 FOR P=1 TO INT(RND*1000)+500:NEXT
200 GOTO 60
```

DESERT PRIVE

Paysages aléatoires, déserts étranges (de jambon), parcelles (de cheval) de terrains sablonneux où il ne manque que la mer. Et de deux.

```
10 '    Desert prive
20 DIM A(250),B(250),C(250)
30 MODE 0:NN=6:AM=30:INK 0,11
40 FOR I=0 TO 15:INK I,RND*26
50 NEXT:FOR N=1 TO NN
60 A(N)=RND*80/N:B(N)=RND*2*PI
70 C(N)=RND*15:NEXT
80 PRINT:PRINT "      Desert prive"
90 FOR X=0 TO 639 STEP 4
100 PLOT X,0,0:Y=10
110 K=2*PI*X/640:FOR N=1 TO NN
120 Y=Y+A(N)*(1+SIN(N*K+B(N)))
130 DRAW X,Y,C(N):NEXT N,X
140 FOR I=1 TO 3000:NEXT:RUN
```

HYPERESPACE

Poursuivi par des Skoknoîds-pratzuques, je décide d'enclencher la vitesse hypergalactique. Ma cous-coussière de l'espace tiendra-t-elle le choc ?

```
10 '  Hyper-espace
20 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:PEN 1
30 FOR t=1 TO 50:PLOT 320,200:c=1
40 FOR h=1 TO 40:DRAWR 8*COS(t),8*SIN(t)
,c
50 c=c+1:IF c=16 THEN c=1
60 NEXT h,t
70 WHILE INKEY$="":FOR y=1 TO 15:INK y,2
0
80 CALL &BD19:INK y,0:NEXT:WEND:INK 1,26
```

GLAGLA

Cessez donc de martyriser votre cipissi. Qui sait. peut-être a-t-il une âme, le pauvre ? Merci pour ta lettre et ton coup de main, Léonard. Continue et envoie encore des trucs, l'ami. Et tu recevras ce qui te revient de droit.

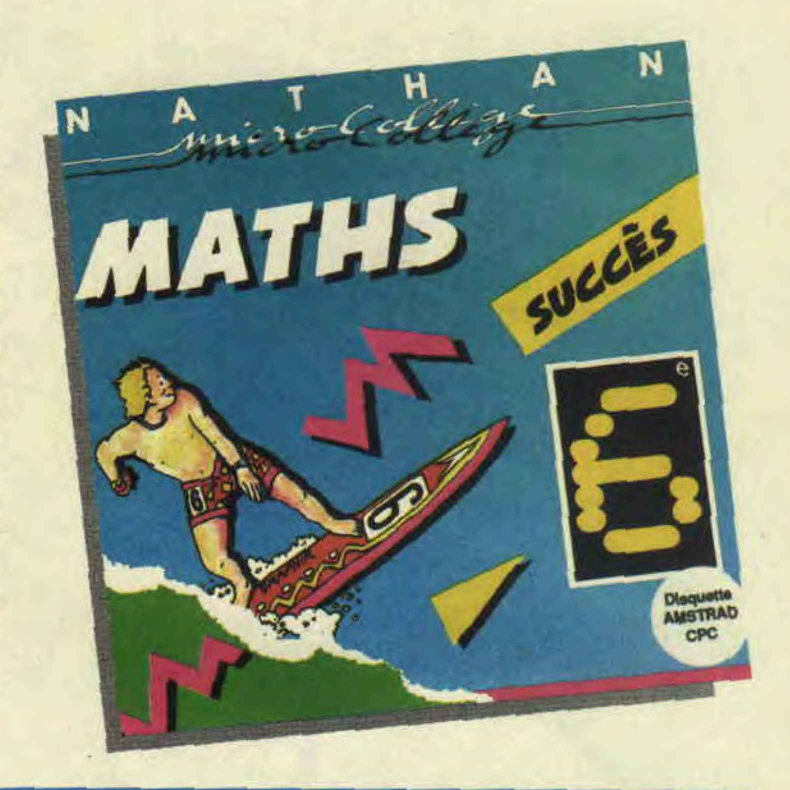
```
10 '    Glagla
20 SPEED INK 100,100:MODE 0:BORDER 0:INK
 0,0:INK 1,26,2:OUT &BC00,8:OUT &BD00,1:
PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"    S
i je tremble :                           C
'est de froid.":CALL &BB06
```

ECHEC ET MATHS

Nathan va-t-il encore nous surprendre ? Certes, son passé parle pour lui, mais depuis son entrée dans le petit monde de la micro, il n'a pas fait que des merveilles, loin de là...

J'étais donc plus que réservé en lançant la disquette de MATHS SUCCES 6 ème. La présentation est un peu sobre, mais si le côté éducatif l'exige, passons. Qu'avons-nous au programme cette fois-ci ? Les décimaux et les quadrilatères. Les décimaux, ce sont bien ces drôles de petits nombres avec des virgules. J'adore ça, c'est parti. 5 chapitres dans cette partie : addition, rangement, intercalation, produit, décimaux et fractions. Prenons-les dans l'ordre. Pour l'addition, il suffit d'aligner correctement les nombres et de les additionner. Relativement facile quand l'élève sait qu'il lui suffit d'aligner la virgule. Le rangement est en fait un comparatif entre deux nombres décimaux, sans intérêt sauf si l'on considère ce soft comme un programme de rattrapage. Par contre, la suite s'améliore et tourne vraiment vers le ludique. Je me rappelle un petit jeu que l'on se programmait sur nos calculatrices et qui consiste à trouver un nombre en l'emprisonnant dans une fourchette ; j'ai essayé et j'y prends toujours autant de plaisir. Ce jeu ayant en plus une représentation graphique, cela permet à l'enfant de mieux situer un nombre décimal par rapport à l'entier qui le compose, les décimales pouvant aller jusqu'à trois chiffres après la virgule. Pour les produits, c'est plus compliqué, on connaît le résultat et un des termes de la multiplication, il faut d'abord trouver la forme de l'autre et ensuite le découvrir (bonjour le calcul mental). Dernier de la série, décimaux et fractions permet de montrer aux enfants le rapport entre les fractions et les décimaux. La deuxième partie est, elle, complètement ludique. Il faut soit construire une figure en fonction des caractéristiques définies, soit retrouver les caractéristiques à partir d'une figure. C'est dans l'ensemble un soft très propre sur lui, mais qui ne comporte pas assez d'explications sur les différentes matières abordées.

MATHS SUCCES 6ème de Nathan
Disk : 149,90 F



I EASILY LEARN FRENCH



Pour les plus grands, Nathan a concocté un petit programme de français : FRANCAIS REUSSITE 4ème. C'est l'esprit ludique et sportif qui domine. A la fin de chaque exercice, il est possible d'imprimer son score, ainsi que la date, ce qui permet de voir la progression dans les résultats. Trois chapitres sur chaque face. Sur la première, deux leçons concernant les sons [k] et [j], plusieurs exercices sont proposés dans lesquels il faut soit remplir des espaces, soit changer des mots en utilisant à chaque fois la bonne orthographe de ces sons. L'idée était certes bonne, malheureusement l'exercice manque singulièrement de difficulté et surtout de progression dans celle-ci. Le troisième chapitre de la face est de loin celui que je préfère. Ils vous fait travailler les conjugaisons de verbe ainsi que les terminaisons. Et je dois vous avouer que je n'ai pas eu 100% à tous les exercices (ne le dites pas à ma mère, elle me croit journaliste dans un magazine de micro). Sur la seconde face, c'est la grammaire qui prend sa revanche. Tout d'abord, les voix active ou passive : dans un premier temps l'ordinateur vous inscrit une phrase et il faut lui dire si elle est passive ou active, puis il vous demande de transformer une phrase active en mode passif. L'exercice suivant, lui, est très au point. Il s'agit de la forme pronominale. L'ordinateur vous propose une phrase et demande si elle est à la forme pronominale. Si la réponse est affirmative, il faut alors dire quel genre de forme pronominale : pronominale de sens réfléchi, de sens réciproque, de sens passif ou essentiellement pronominale. De plus, à chaque erreur, l'ordinateur vous montre un exemple de la forme à découvrir. Le soft se termine par un petit exercice sur les accords d'adjectifs et de participes qui est excellent ; malheureusement, il n'y a que trois séries de dix questions. C'est souvent le problème quand un soft est nul, on lui reproche rarement d'être trop court, mais quand la démarche est intéressante, on en a toujours trop vite fait le tour. En tout cas un soft à la hauteur de la réputation de la maison Nathan.

FRANCAIS REUSSITE 4ème
Disk : 149,90 F



APPRENTISSAGE DE LA LECTURE



L'apprentissage de la lecture est l'une des fonctions les plus importantes des classes du primaire , de la maternelle et du CP en particulier. Si un enfant n'arrive pas à apprendre à lire ou s'il prend trop de retard, toute sa scolarité risque d'en être perturbée, et même sa vie d'adulte risque de s'en ressentir.

APPRENTISSAGE AVEC LE CPC

Si les enseignements pédagogiques et le soutien des parents sont indispensables à un bon apprentissage de la lecture, il est certain qu'un bon didacticiel pourrait avoir un rôle important pour le travail à la maison. Mais attention. Il faut que le logiciel soit conçu de manière à ne pas donner à l'enfant de mauvaises habitudes, qui risqueraient d'être en contradiction avec ce qu'il apprend à l'école. C'est pour cela que avons examiné J'APPRENDS A LIRE, de Nathan, avec toute l'attention qu'il mérite. Il est vrai cependant que le label "Nathan", s'il ne s'est pas toujours révélé excellent par le passé en matière d'informatique "pure", est en tout cas une sérieuse garantie sur le plan pédagogique.

Le chargement du programme nous a démontré que, cette fois, Nathan pourra également servir de référence pour la qualité du programme. Les programmeurs maison ont en effet visiblement fait un effort sur la mise en forme du logiciel, son ergonomie (normal, pour un produit destiné aux tout petits) et surtout son graphisme. L'ensemble du soft est construit autour de représentations graphiques variées, bien faites et amusantes. De nombreux symboles apparaissent, facilement identifiables par des jeunes enfants : une maison, un arbre, un oiseau, un kangourou, une banane, un chat, etc. Le programme est axé autour de six activités, liées par une dynamique progressive. Chacune de ces activités a une réalisation différente et des objectifs pédagogiques complémentaires.

La première activité a pour but de faire comprendre aux enfants que chaque écrit est porteur d'un sens ou représente un concept. Un mot s'inscrit sur l'écran. Si l'enfant réussit à le recopier à l'aide du clavier, le dessin correspondant au script s'affiche. Un exercice fort bien réalisé. Certains experts ont parfois rejeté ce type de travail, insistant sur le fait qu'il donne aux enfants une idée trop aristotélicienne du monde, mais cette méthode semble être universellement appliquée.

Deuxième étape, un dessin plus riche apparaît, composé de huit éléments. Huit mots sont également affichés sur l'écran. L'enfant doit, bien sûr, réussir là aussi à associer le script à la graphie. La progression par rapport à la première activité est bien dosée.

La troisième étape marque elle aussi une subtile progression dans l'objectif pédagogique. Un dessin s'affiche avec quatre mots parmi lesquels l'enfant doit identifier le bon. Lors de la quatrième étape, le dessin est toujours là, mais il n'y a plus aucun guide pour l'élève qui doit entrer la bonne écriture de lui-même.

Les deux dernières étapes, qui sont axées sur de courtes phrases, me semblent un peu trop difficiles par rapport aux étapes précédentes. Mais il est vrai que ce logiciel pourra être acheté pour des enfants ayant déjà abordé l'apprentissage de la lecture. Dans ce cas, les premières phrases ne lui font guère découvrir de notions nouvelles et il pourra s'attaquer à la deuxième partie, à condition toutefois qu'un adulte se trouve à proximité pour le soutenir.

Les premières étapes peuvent, elles, être accomplies par l'enfant tout seul. Ce n'est pas la moindre qualité de ce programme, bien fait et pédagogiquement très riche. Soulignons une fois de plus le côté soigné et enluminé de la représentation graphique. Il semble que Nathan ait maintenant bien assimilé le théorème de base des logiciels éducatifs, à savoir qu'il faut absolument faire beau si l'on veut avoir une chance de faire passer le contenu pédagogique d'un didacticiel. N'oublions pas en effet que les enfants ont l'habitude de jouer sur un ordinateur. S'ils se retrouvent devant un écran terne ou sans graphismes, ils en seront immédiatement lassés.

Un programme de très grande qualité, que l'on peut recommander pour tous les enfants entre cinq et huit ans.

Olivier FONTENAY

J'APPRENDS A LIRE de Nathan
Disk : 250 F



L'ETOFFE D



Superman a cinquante ans et, depuis cinquante ans, il reste le plus fort, le plus grand, un mythe inégalé. Son nom même renferme la définition du héros, le surhomme. Time Magazine lui fait les honneurs de sa une, Amstrad Cent Pour Cent célèbre à sa manière cet anniversaire historique et vous offre un panorama des grandes légendes du siècle: Superman, Tarzan, Zorro, James Bond, Rambo, Conan le barbare, Indiana Jones, Sherlock Holmes et ... Ripley.

SUPERMAN VERSUS ASTERIX

Superman a 50 ans et pourtant il n'a pas pris une ride. Les héros naissent parfois, mais ne meurent jamais. Ils existent en dehors du temps, au-delà de leurs créateurs, et indépendamment de leur support. Oublié sur le papier, le héros reprend vie au cinéma, commence une nouvelle carrière à la télévision ou renaît sur micro-ordinateurs. Il transcende son média originel.

Mais au fond qu'est-ce qu'un héros ? Ou plutôt, lecteurs, quels sont vos héros ? Pour le savoir, nous avons concocté un petit sondage auprès des abonnés. Le résultat est sans surprise, Superman gravit les marches du podium sous les vivas de la foule car, malgré son âge vénérable, il est toujours parmi les premiers cités. Le superhéros est néanmoins talonné de très près par Astérix, Lucky Luke, Gaston, Napoléon et Zorro. Astérix et Gaston seraient-ils la réponse française à Superman ? Plus humains et plus drôles, ils incarnent le système D gaulois, le savoir-vivre teinté de courage et d'humour. Ils sont sympathiques mais ils ne sont pas mythiques. Dans l'échelle des héros, ils stagnent un cran au-dessous de Zorro ou de Tarzan. Pourquoi ? Parce que le héros ne souffre pas la demi-mesure, la contradiction ou le recul. Droopy, Astérix et Gaston sont plus subtils que les héros classiques mais moins intègres, moins purs. Ils n'ont pas le feu sacré. Un vrai héros emporte l'adhésion immédiate, il est simple et frappant. La distance tue le héros ; le meilleur des pastiches et la plus réussie des caricatures seront toujours moins forts que le modèle. D'ailleurs vous ne vous y trompez pas puisque pour vous la formule magique est toujours la même : "le héros c'est quelqu'un que l'on aimerait être", "celui qui fait ce que personne ne peut faire". C'est aussi "le justicier qui défend la veuve et l'orphelin", " celui qui sauve la liberté". Enfin "le héros fait tout, il est tout", "beau, fort, courageux, intelligent", "il peut même voler" et bien sûr... "il gagne toujours".



ES HEROS

DIS, CREE-MOI UN HEROS

S'il y avait une recette, les héros seraient morts depuis longtemps. Le héros est tout à la fois un éclair de génie, le talent d'un créateur, son idéal individuel et surtout, à une époque donnée, la réponse évidente à un besoin, à un fantasme. Rambo et Indiana Jones se battent pour leur vie et leur passion mais, contrairement à Zorro ou Superman, ils ne sont pas là pour sauver l'humanité. Le monde peut s'entretuer, ils ne lèveront pas le petit doigt, ils sont individualistes dans une société individualiste. Robocop, K 2000, Terminator, Supercoptère sont le fruit de la technique, exit la dimension magique, adieu le divin. Avec eux le mythe du surhomme s'éteint, la technologie prend la relève dans un monde lui-même pétri de technique.

LA MICRO CREE-T-ELLE DES HEROS?

Pac Man est-il un héros ? En attendant la réponse d'une future thèse de doctorat sur ce sujet passionnant, s'il en est, nous sommes allés flâner du côté de chez Ere Informatique et Loriciels pour interroger les créateurs de Crafton, Crash Garett, Captain Blood (bientôt sur les écrans du CPC), et Bob Winner. Il n'y a pas de secret, le héros est celui que l'on est pas et que l'on aimerait être. Je ne sais pas si dans vos rêves les plus fous vous vous imaginez en gobeur jaune tournant sans fin dans un labyrinthe obscur mais, personnellement, j'ai d'autres ambitions et les programmeurs également. Même si les héros sur micro ont depuis longtemps gagné en épaisseur et en personnalité, ils sont encore trop limités dans leurs réactions pour donner envie de sauter dans l'écran pour prendre leur place. Ainsi pour Yohan Robson, le créateur de Crash Garett: "On ne peut pas encore parler de héros sur micro. Ils ne deviendront des héros que si on en parle encore dans vingt ans. Le héros doit être indépendant du support. Après Rambo, lorsque l'on sort de la salle on sent le poids du M16. Lorsque l'on joue à Barbarian, l'impression ne survit pas à l'action immédiate. L'informatique pourrait être le support idéal mais c'est encore un monde balbutiant. Le héros doit agir et réagir de façon algorythmique. Crash Garett est encore seulement l'ébauche de ce que je voulais faire, la seconde partie sera la débauche."

Et pourtant Crash Garett a un passé, une histoire, et une profondeur qui manquent à la plupart des personnages sur micro. Remy Herbulot, l'auteur adulé de Crafton, a du mal à voir en Crafton un héros. " C'est l'univers plus que le personnage qui compte. Je voulais stimuler une découverte dans un monde où l'on n'est jamais coincé. Crafton est un challenge technique. De plus, ce n'est pas un humain mais un androïde, il est plus facile de s'identifier au professeur qui l'a créé." Même réaction du côté de Bernard Aure, l'auteur de Bob Winner : "Nous voulions surtout au départ faire un jeu multi-combat, il n'y avait pas de scénario. En revanche, lorsqu'en programmation on laisse une place au hasard, le personnage donne l'illusion d'être intelligent, il possède une certaine autonomie." Laissons le mot de la fin à Philippe Ulrich, qui voit dans tous les héros du passé des révolutionnaires, des libérateurs qui, comme Che Guevara, Spartacus ou Zorro sont populaires car ils sont avec le peuple, et qui prophétise l'avenir avec lyrisme: "Il est encore difficile de s'identifier dans le cadre d'un logiciel. Cela reste plus une mise en condition, en situation. On tend vers les scénarios qui donnent des sentiments, des sensations aux joueurs ; il faudrait disposer de milliers de sprites pour permettre au héros d'exprimer la tristesse et l'amour. Le logiciel de jeu va très vite mourir. De son côté, le cinéma commence à devenir informatique. Dans vingt ans on ne concevra plus de scénarios linéaires, ils seront tous interactifs." vingt ans, c'est long...





"Je vous ai appris le surhomme, le surhomme est l'essence du monde."
F. Nietzsche.

SUPE

It's a bird ? It's a plane ? NO, IT'S SUPERMAN !!!
Tel un éclair bleuté qui déchire le ciel assombri par les silhouettes agressives des buildings de Métroplis, SUPERMAN illumine de sa présence la vie de millions de personnes à travers le monde.
" R-I-D-I-C-U-L-E ". c'est ce qu'a dit Harry Donenfeld quand Jerome Siegel, en 1938, vint lui soumettre la première aventure de SUPERMAN. Sur la couverture, on pouvait voir un homme vêtu d'une combinaison bleue avec un triangle jaune sur la poitrine marqué d'un "S" rouge. Rouge aussi était la couleur de ses bottes, de sa culotte et de sa cape. Aujourd'hui, en 1988, ce document s'échange entre collectionneurs pour la bagatelle de 210 000 francs (21 millions de centimes !!!). Harry Donenfeld est un illustre inconnu et SUPERMAN une star mondiale. On devrait toujours se méfier de porter des jugements trop hâtifs...
De Friedrich Nietzsche à Ronald Reagan, de l'intuition poétique à l'exploitation politique, de la mystique d'une force supérieure à la répression du mal par la force physique, SUPERMAN incarne toutes les valeurs paradoxales de notre époque. Ne soyons pas aussi bornés que Harry Donenfeld, ne nous laissons pas abuser par le costume de SUPERMAN, par son apparente simplicité d'esprit. SUPERMAN n'a pas besoin de lucidité ni de recul ; son essence, sa nature même, le condamne à agir. Si Superman réfléchit, il est mort. Alors trop simpliste SUPERMAN ?... Non, car si la vie terrestre le mène obligatoirement vers l'action et la violence, SUPERMAN traîne derrière lui tout un passé qui fait de lui l'égal d'un dieu. Rappelons-nous les origines de SUPERMAN. N'oublions pas qu'il vient de la planète Krypton, qu'il est l'ultime descendant d'une civilisation dont l'intelligence et la sagesse n'ont jamais connu d'équivalent. Son père, Jor-El, était un des plus grands savants de la planète paradisiaque, et face à l'inéluctable destruction de Krypton, il décida de sauver son fils et de l'envoyer sur la Terre comme un témoignage vivant de son existence. Le miracle se produisit. Le vaisseau spatial dans lequel avait voyagé l'enfant fut retrouvé par un vieux couple d'Américains moyens qui, émerveillés par la symbolique de la situation, élevèrent l'enfant comme s'il avait été le leur. Le parallèle avec un certain Jésus-Christ est facile, mais il s'arrête là.

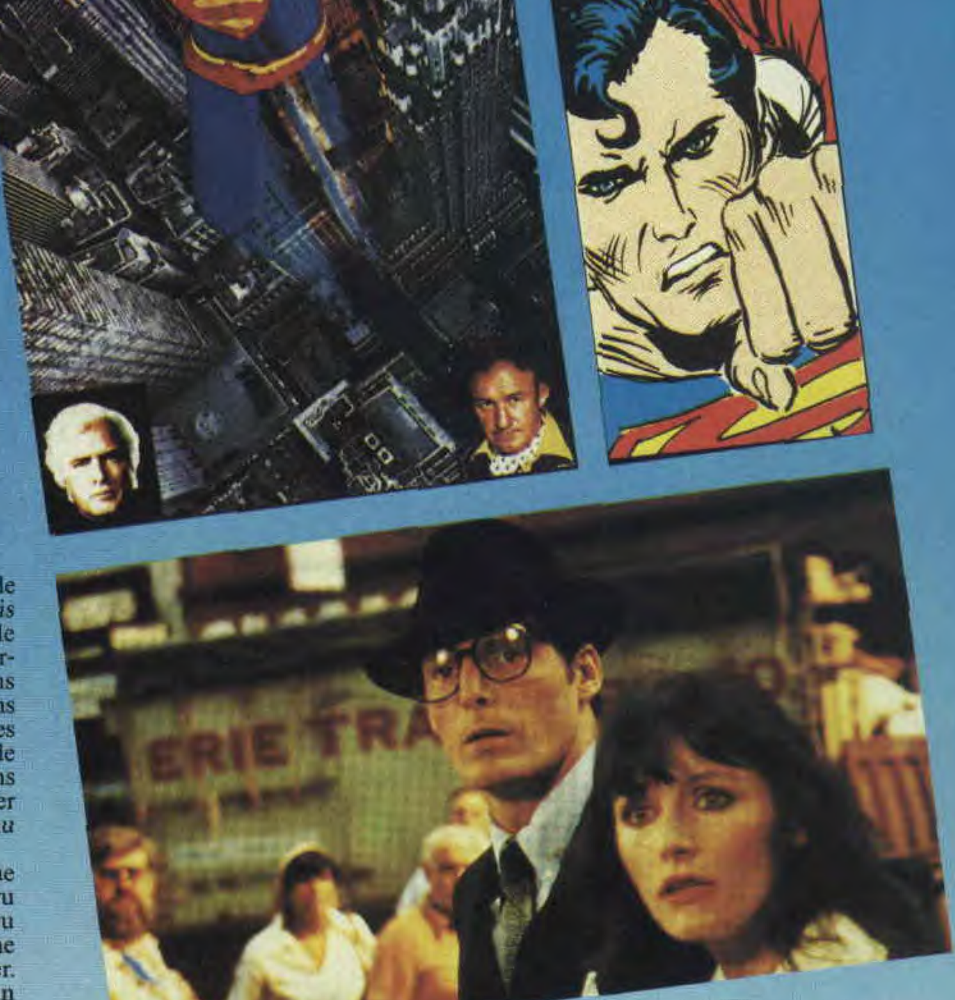
"J'étais couché dans mon lit, cherchant le sommeil en comptant des moutons. Soudain ça m'a frappé. J'ai conçu un personnage comme Samson, Hercule et tous les hommes forts dont les légendes m'étaient parvenues. Rien de plus..." J. Siegel.

Car malgré ses origines quasi mystiques, SUPERMAN est profondément humain et terriblement impliqué dans les problèmes de notre temps. Pour s'en convaincre, il suffit de se rappeler les histoires qui retracent ses aventures pendant la Deuxième Guerre mondiale. SUPERMAN y affrontait les nazis de la meilleure façon qui soit : en leur bottant le cul à grands coups de bottes, sans se poser de question ; alors que dans le même temps, on le sait aujourd'hui, un des pères de la philosophie moderne, Heidegger, collaborait avec le régime d'Adolf Hitler... Les retours de l'histoire sont pleins de surprises et SUPERMAN les anticipe à la vitesse de la lumière.
Humain, SUPERMAN l'est aussi au sens propre du terme puisqu'il vit au milieu de ses contemporains sous l'identité de Clark Kent.
Kent est un journaliste banal et anodin que personne ne remarque jamais. En fait, il personnifie le spectateur moyen qui est bourré de complexes et ridiculisé par ses amis... Le moindre fonctionnaire, dans la plus petite ville de province, nourrit le secret espoir qu'un jour il pourra s'envoler dans les airs, comme le fait SUPERMAN, pour échapper à son existence médiocre. Mais au-delà de ce simple phénomène d'identification, SUPERMAN incarne le rêve américain dans tout ce qu'il a de plus fou et d'idéaliste. Il faut se souvenir que SUPERMAN est né au lendemain de la grande crise économique et qu'il a acquis la plus grande part de sa popularité en combattant pour le monde libre lors de la Seconde Guerre mondiale...
Cependant, cette nouvelle explication n'est pas plus satisfaisante. Réduire SUPERMAN à un héros des temps de crise n'explique pas le fait

RMAN LE FILM

MAITRE DU MONDE





qu'aujourd'hui encore sa notoriété ne cesse de grandir. *Certains chercheurs américains ont mis* en évidence la ressemblance phonétique entre le nom kryptonien de SUPERMAN, Kal-El, et certaines syllabes hébraïques signifiant "Dieu" dans les mythologies grecque et nordique... Sans vouloir accorder une trop grande importance à ces recherches, sujettes à cautions, il est intéressant de constater qu'elles trouvent un écho troublant dans les propos tenus par Christopher Reeve, le dernier *et talentueux interprète de SUPERMAN au* cinéma :

"Je ne peux pas vraiment me montrer ironique avec le personnage de SUPERMAN, car j'ai vu comment il pouvait changer la vie des gens. J'ai vu des enfants qui étaient condamnés à mourir d'une tumeur au cerveau et qui voulaient me parler. C'est là que j'ai compris toute l'importance d'un type de personnage comme SUPERMAN. Ces enfants ne désiraient pas parler à un simple héros de papier mais à quelque chose de plus fondamental. Quelque chose qui symbolise la faculté de surmonter les obstacles, qui leur apprenne la persévérance et leur montre la faculté de comprendre et de détourner à leur profit les difficultés de la vie..."

Comment expliquer un tel engouement, une telle passion pour une légende qui naquit sur une feuille de papier à dessin, si ce n'est en acceptant de constater que SUPERMAN correspond à un idéal plus ou moins conscient de toute une époque ? Car SUPERMAN n'est pas seulement l'objet d'une admiration nostalgique et amusée ; pour s'en convaincre, il suffit de voir le succès que rencontrent toutes ses nouvelles apparitions cinématographiques (tous les droits de reproduction et d'exploitation du personnage de SUPERMAN sont estimés à plus d'un billion de dollars !).

SUPERMAN ne vieillira jamais car il possède les qualités de l'éternelle jeunesse : il est honnête, il dit la vérité, il est idéaliste et optimiste, il aide les personnes défavorisées. En dépit de ses superpouvoirs, il n'est pas prétentieux et fat. Il n'est pas *manipulateur, ni intéressé. Il ne recherche pas le* pouvoir, il est pur et innocent. Il est tout ce que nous sommes parfois, et ce que nous rêvons d'être le reste du temps...

En ce printemps 1988, SUPERMAN a 50 ans et rien ne saurait m'empêcher, en guise de cadeau d'anniversaire, de lui offrir cet article...

HAPPY BIRTHDAY, SUPERMAN !

Miss X.



TARZAN L'HOMME SINGE

Fils de la nature, enfant des hommes, élevé parmi les grands singes de la forêt tropicale, TARZAN retrouve son indépendance d'être humain lorsque retentit son cri de guerre : HHHAAAIIIOOOIIIAAAI IIIOOOOIIIIEEEEE ! C'est par ce cri sauvage, éclatant paradoxe, qu'il clame son appartenance au monde civilisé, sa suprématie d'homme sur le monde hostile qui l'entoure, mais aussi sa différence et ses faiblesses. TARZAN recèle en lui toute l'histoire de l'humanité, il incarne à lui seul l'idée que l'on se fait de l'évolution de l'homme et de son triomphe...



" L'histoire sur laquelle je travaille en ce moment, est celle de l'héritier d'une noble famille anglaise. Cet héritier est né dans l'Afrique tropicale où ses parents sont morts quand il avait environ un an. L'enfant a été trouvé et adopté par une grosse guenon qui l'a conduit dans sa bande. L'histoire racontera le développement intellectuel de cet homme singe, comment ses facultés mentales allaient le placer au-dessus de ses camarades de jeux, et comment, par sa rencontre avec une jeune fille anglaise, il allait rencontrer la civilisation." (Extrait de la correspondance d'Edgar Rice Burroughs.)

Ainsi naquit la légende de TARZAN, retracée en quelques phrases laconiques sur une feuille de papier vierge. Dans cette courte lettre qu'il avait adressée à son éditeur, le créateur de TARZAN résume parfaitement l'histoire de son héros, alors qu'il vient à peine d'en commencer le premier tome : *Tarzan of the Apes*, dont il a écrit la première ligne le premier décembre 1911 à 20 heures (détail authentique, puisque cette indication d'une précision diabolique est toujours inscrite sur la *première page de son manuscrit). Puis, après six* pages d'écriture, il abandonne le projet, préférant se consacrer à la rédaction d'un roman de science-fiction dont il est un spécialiste. A ce stade de l'histoire, le héros de Burroughs a déja changé plusieurs fois de nom ; il s'est d'abord appelé ZAN-TAR, puis TUBLAT-ZAN; quant à son nom d'homme civilisé, il a évolué de Lord Bloomstocke à celui qu'il gardera définitivement: John Clayton, *Lord Greystocke. Détail amusant, pour créer le* mot TARZAN, Burroughs a utilisé une langue qu'il avait lui-même inventée pour une autre histoire. Dans ce langage, TARZAN voulait dire peau blanche...

"J'ai dû abandonner la rédaction de TARZAN car je devais me consacrer à un autre livre ; puis une chose entraînant l'autre, je n'ai pas pu m'y remettre tout de suite. Mais tout en écrivant d'autres romans, je pensais à TARZAN. A vrai dire, l'histoire de TARZAN, j'ai l'impression de l'avoir toujours eue en moi..."
(Edgar Rice Burroughs.)

On ne connaît rien de la vie de TARZAN enfant. Comment a-t-il vécu au milieu de la horde de singes ? Quels ont été les premiers dangers qu'il a dû affronter ? Tout ce que nous savons, nous devons le déduire de sa vie future. Cette enfance, nous l'imaginons pleine de jeux, de liberté mais aussi de dangers, dans une nature riche et généreuse mais renfermant de terribles pièges. Une enfance durant laquelle TARZAN a dû, peu à peu, comprendre son univers, puis le maîtriser pour enfin en devenir un élément indispensable. Mais c'était avant que la véritable histoire commence...

Au début, il y eut un cri... Sous la lune tropicale, au cœur de la jungle, dans le petit campement des explorateurs anglais, le temps parut s'arrêter. Ce cri sauvage et humain à la fois que nul avant eux n'avait entendu, ce cri plein de menaces et de promesses, quel animal mystérieux pouvait en être l'auteur ?

" C'est étrange, je n'avais jamais entendu ça nulle part, c'est horrible," dit le vieil explorateur.

"Mais il avait l'air tellement humain !!!", répondit la jeune et belle lady anglaise avec un frisson dans la voix... La nuit tomba, les explorateurs regagnèrent leur tente et le silence se fit.

" Ce qui m'intéressait particulièrement dans l'histoire de TARZAN, c'était de savoir comment un enfant issu d'un couple civilisé se comporterait sans la présence de membres de la race humaine, comment il grandirait au contact de bêtes sauvages et quelle serait sa réaction quand il serait confronté à des êtres humains."
(Edgar Rice Burroughs.)



Christophe Lambert - Greystoke le Tarzan moderne



Johnny Weissmuller fait entrer Tarzan dans la légende Hollywoodienne

Et le premier être humain que TARZAN rencontra fut JANE. Telle une bête fauve guidée par son instinct, TARZAN se jeta sur elle et l'amena dans ses bras, sautant de liane en liane jusqu'à son repaire. Terrifiée et fascinée par cet homme sauvage au regard clair et vif, la belle Anglaise sut découvrir sous les apparences frustes de cet homme sauvage la profonde humanité qu'il cachait au fond de son cœur. C'est Jane qui apprit à TARZAN les premiers rudiments de la parole, c'est elle encore qui lui fit comprendre que la jungle n'était pas le seul monde possible et que derrière cet enchevêtrement de lianes, loin, bien loin, au-delà des océans, se cachait un petit pays dont lui aussi, TARZAN, était l'enfant. Doucement, progressivement, TARZAN s'éveillera au monde civilisé, jusqu'à son retour vers son pays, l'Angleterre...

"J'ai toujours été fasciné par la légende de la fondation de Rome... L'histoire de ces deux enfants élevés par un animal sauvage et qui bâtirent un empire qui gouverna le monde a été ma plus grande influence pour l'écriture de TARZAN." (Edgar Rice Burroughs.)

TARZAN n'échappe pas à la règle. Comme tous les grands héros mythiques, le succès de son histoire est non seulement dû à son côté grande saga d'aventures exotiques mais aussi au fait qu'il représente un des grands courants idéologiques de son époque. L'idée que la race humaine est supérieure à tout autre forme de vie et que la puissance de l'intelligence puisse venir à bout de tous les handicaps que la vie nous impose est bien ancrée dans l'esprit de notre temps. Et c'est cela la grande leçon morale qu'il faut tirer des aventures de TARZAN.

TARZAN DANS LA JUNGLE DES MEDIAS

Edgar Rice Burroughs écrivit 29 romans sur les aventures de TARZAN, mais le nombre des adaptations cinéma, télé, B.D. et même dessins animés est impressionnant. Pour mémoire, souvenons-nous que la première adaptation au cinéma de TARZAN date de 1918, mais la plus célèbre reste celle réalisée en 1932 dans laquelle le rôle de TARZAN était interprété par Johnny Weissmuller et celui de Jane par Maureen O'Sullivan. Il existe 6 longs-métrages mettant en scène ce couple d'acteurs, et, de la quarantaine de films reprenant les histoires de TARZAN, il reste incontestablement les meilleurs...



"Un cavalier qui surgit
de la nuit court vers
l'aventure au galop.
Son nom, il le signe à
la pointe de l'épée d'un
"Z" qui veut dire Zorro.
Zorro, Zorro...
vainqueur tu l'es à chaque fois.
Zorro, renard rusé qui fait sa loi."

Un éclair déchire le ciel et il apparaît tel qu'il reste à jamais gravé dans nos mémoires d'enfant, monté sur son destrier noir de laque, un sourire arrogant aux lèvres. Le noble caballero incarne pour toujours le défenseur des opprimés et des sans-nom, le pourfendeur de l'injustice et de la misère. A la pointe du combat pour l'indépendance de son peuple, il symbolise avec panache la lutte pour la liberté. Ce n'est pas un hasard si, lorsqu'il imagine son héros, l'auteur s'inspire d'une figure légendaire dans l'histoire de la Californie : José Maria Avila, héroïque combattant de la domination espagnole, qui s'est illustré à la bataille de Los Angeles en 1831. Dès l'origine, tous les ingrédients sont réunis pour donner naissance à un des plus grands héros du XXème siècle. Héros multiple et changeant, qui forge son identité au fil des adaptations cinématographiques, au fil des acteurs surtout qui, de Douglas Fairbanks à Alain Delon, donneront corps au mythe. Zorro est repris dans moult bandes dessinées à travers le monde, décliné en gadgets, et dernièrement mis en scène aux côtés d'Hercule, d'Einstein et de Ramsès 2 à la gloire de Banania. Mais d'où vient-il, qui est-il réellement, qu'a-t-il de plus que le sergent Garcia ?

LA GENESE DU MYTHE, DE DOUGLAS FAIRBANKS A WALT DISNEY

Le vengeur masqué est né en 1919 sous la plume de Johnston Mac Culley, tour à tour romancier, journaliste puis scénariste à Hollywood. Le récit paraît sous le titre *le Sort de Capistrano (The Curse of Capistrano)* dans les pulps, magazines populaires imprimés sur du papier à base de pulpe de bois, qui fleurissent au début du siècle aux Etats-Unis. Mais si Douglas Fairbanks n'avait pas reconnu en Zorro l'étoffe qui fait les grands héros, il y a fort à parier que le vengeur masqué aurait rejoint dans l'oubli les personnages en quête de gloire. Le Z tracé en trois coups de rapière, c'est lui, la double personnalité de Don Diego/Zorro, jeune noble oisif à la ville, justicier dans l'intimité, c'est encore lui. *The Mark of Zorro*, sorti en 1920, lance en outre la vogue des films de cape et d'épée qui allaient faire les beaux jours d'Errol Flynn, Tyrone Power et Stewart Granger.

Le mythe explose réellement en 1960 dans la série télévisée réalisée par Walt Disney. Les soixante-dix-huit épisodes battent tous les records d'audience à leur sortie en 1957, et séduisent encore ,vingt-sept ans plus tard, des millions de spectateurs lors de la reprise sur Disney Channel. Le plus grand soin est apporté aux combats qui se déroulent avec des épées réelles au tranchant à peine émoussé, sous la direction des maîtres d'armes de Douglas Fairbanks et d'Errol Flynn. Guy Williams, acteur totalement inconnu à l'époque, sera d'ailleurs choisi pour son habileté à l'épée. Bernardo, le fidèle serviteur muet, le vénal capitaine Monasterio et, surtout, le sergent Garcia font alors leur entrée en scène. Le mythe est fixé pour toujours tant et si bien que les centaines de bandes dessinées françaises, italiennes, brésiliennes, hollandaises et américaines qui retracent les aventures de Zorro reprennent dès lors les traits des acteurs de la série.

YAAAOOO! TORNADE!

EN ROUTE AMIGOS

Le soleil se couche sur l'hacienda De La Vega. Dehors le silence étend peu à peu son emprise sur le village endormi. Tous les notables de Los Angeles sont réunis dans la salle à manger de Don Alexandro. L'heure est grave. Les soldats du capitaine Monasterio ont arrêté Padre Juan. Confortablement calé dans son fauteuil de velours, Don Diego suit la conversation d'un air indifférent, un verre de porto à la main. Sur un signe de Bernardo, il s'arrache à la noble assemblée, enfourche son fringant Tornado et s'enfonce dans la nuit. Dans une grotte lovée au pied de la sierra, il revêt les atours du justicier masqué. En un éclair il escalade le mur de la forteresse, neutralise la garnison et délivre le moine sous l'oeil glauque du sergent Garcia, évanoui dans les vignes du Seigneur. L'honneur est sauf,le capitaine ridiculisé et les péons vengés de leur humiliation.

Drame au monastère San Gabriel, Zorro combat son père, Zorro est démasqué, le Secret de la sierra, Bernardo face à la mort : tous les épisodes se ressemblent et pourtant, au fil des semaines, la magie est intacte, le plaisir sans cesse renouvelé. Par sa double identité, Zorro crée un lien entre le personnage et son public. En nous rendant complice de ses exploits, Zorro fait de nous son égal, il nous accepte dans le secret des dieux. Le jour se lève sur les montagnes, une fois encore Zorro est sorti vainqueur de la tourmente. Dans un dernier geste, il enroule sa cape. Sur le mur, son ombre dessine la silhouette d'un renard. Zorro signifie renard en espagnol. (*Z comme Zorro*, est la bible, l'ouvrage de référence pour les amateurs avides de connaître les moindres détails de l'existence du héros. 1986, Hachette/Edi Monde.)

ZORRO

ZORRO RIDES AGAIN

Z COMME ZORRO



ZORRO MICRO

L'après-midi s'étire sous un soleil de plomb, la garnison sommeille dans une douce torpeur. Dans cette apparente immobilité le vengeur masqué, agile comme l'éclair, court, vole et venge sa fiancée prisonnière de la garde du capitaine. Il enivre le sergent Garcia pour rebondir sur son ventre. S'accroche au lustre, se laisse glisser le long d'un filin. Et, épée au poing, il pourfend ses adversaires qui s'évanouissent sous la forme d'un Z...qui veut dire Zorro. (Data East)



CONAN LE MAGNIFIQUE

Cités magiques de verre et de lumière aux mille jardins riant de bonheur,
Puits insondables où les âmes damnées sont condamnées à errer pour l'éternité,
Monstres de sable aux corps *mutilés*, ensorcelés par quelques diables moqueurs,
Luttes sans pitié où la vie et la mort se côtoient de si près que plus rien ne semble les séparer.
Lecteur, attention ! tu viens d'entrer sans le savoir dans le monde merveilleux de CONAN LE BARBARE !



Si le coeur vous en dit, et si vous n'avez pas peur de perdre la tête, suivez le guide. Regardez au-delà de l'horizon, là où le ciel et la terre se rejoignent dans un baiser rougeoyant. Vous y verrez une roue de bois sous laquelle se tient un homme courbé par le poids de ses chaînes. Une roue de torture où CONAN apprit à connaître la haine... Mais CONAN se libérera ; il va briser ses chaînes et revenir assouvir sa vengeance... Il devra combattre des guerriers puissants, se montrer le meilleur dans le maniement de l'épée, contre les sorciers et autres mages ; il devra faire preuve de lucidité et savoir discerner la part de l'illusion et de la réalité. S'il passe toutes ces épreuves, peut-être sera-t-il roi ou bien décidera-t-il de devenir voleur... Nous sommes au pays de l'héroïque fantaisie, ici tout est possible. Dans cet univers où les hommes sont plus que des hommes et les femmes bien plus que cela encore, il n'y a pas d'autres limites que celles de l'imagination et du rêve...



BARBANT, CONAN ? QUE NON !

Peut-être ne connaissez-vous de CONAN que les deux films : CONAN le barbare et CONAN le destructeur interprétés par Arnold Schwarznegger. Ce n'est d'ailleurs pas si mal, car Ernie y incarne à la perfection tous les aspects de la personnalité de CONAN ; il a la force, l'humour, la séduction et le charisme d'un véritable héros. Mais le monde de CONAN ne se résume pas à ces deux longs métrages. La première apparition du "Cimérien" se fit en littérature sous la plume de Robert E. Howard. Ces livres sont de vrais chefs-d'oeuvre d'inventions lyriques et guerrières, où la violence, la poésie et l'amour se mélangent avec harmonie. Enfin, *last but not least*, la B.D. *Les adaptations de* CONAN sont innombrables, mais la meilleure, à mon avis, est celle réalisée par Frazetta. C'est lui qui donna à CONAN son premier visage réellement crédible grâce à un dessin tout en puissance et en agressivité.



CONAN SUR VOTRE CPC

Certes, certes, le nom de CONAN n'est pas inscrit en lettres rouge sang sur la jaquette de présentation, mais BARBARIAN de Palace Software restitue à la perfection l'ambiance de l'univers de CONAN. On peut résumer simplement le jeu en disant que c'est une succession de combats à l'épée contre différents adversaires et dans plusieurs lieux. Mais ce ne serait pas lui rendre justice. Car BABARIAN sur CPC est un soft fabuleux, la meilleure simulation de combats d'épée existant sur le marché de la micro, toutes machines confondues. Et c'est avec juste raison que vous l'avez classé numéro 1 au Top Mag de ce mois.

007 AU SE… SECRET DE S…

James est le plus sexy des héros, BOND le plus célèbre des espions. Au service de Sa Majesté, six hommmes ont déja laissé leur peau. 007 reprend le flambeau et le double préfixe qui donne le droit de tuer. On ne vit que deux fois.

"MMMMMHHH" James... "Une blonde lascive, le corps moulé par les draps de satin, s'étire langoureusement sous l'oeil mi-amusé mi-indifférent du héros. A son poignet une montre crépite et crache le message. "Demandé de toute urgence à Londres. M veut vous voir immédiatement. Mission spéciale en vue. Signé Moneypenny." Luxe, volupté et gadgets sophistiqués, le décor est planté, les acteurs sont en place, l'histoire peut commencer. Mais pas avant la dernière touche, la signature reconnaissable entre toutes : le générique rythmé par la musique de Monty Norman. Un homme avance lentement, observé à travers le canon d'un revolver. Il pivote soudain vers l'écran, s'accroupit et fait feu sur la salle, l'image se voile de rouge et un sentiment de bien-être s'empare du spectateur. Il sait où il est, il sait pourquoi il est là et, la plupart du temps, il en aura pour son argent. Tous les James BOND sont construits sur le même moule : un méchant mégalomaniaque, une menace d'apocalypse, une blonde gentille et niaise, une brune vénéneuse et diabolique et le trio londonien, M, le chef, Moneypenny, la secrétaire, et Al Gernon, l'homme aux gadgets. Mais James BOND agit seul, et l'intrigue culmine dans le duel qui oppose le superhéros au superméchant Dr No, à Goldfinger, à Scaramanga ou à Stravo Blofeld. Le folklore de Ian Fleming est sans surprise, c'est une des clefs de sa réussite.

UN MARTINI SECOUE MAIS NON AGITE

James BOND est beau, infaillible, irrésistible. Il aime le luxe, le caviar beluga, les oeufs de caille et les Martini "secoués mais non agités". Cultivé, il est capable de discourir avec une égale aisance sur les ACLM à ogives W80 thermonucléaires ou sur le masque de Tysiphe volé au British Museum en 1959. Joueur, il accepte tous les défis comme celui d'*Opération tonnerre* et son remake *Jamais plus jamais*. Face à face, séparés par un hologramme représentant la Terre, les deux protagonistes s'affrontent dans "l'éternelle bataille pour la domination du monde". Les poignets crispés sur les joysticks, les yeux vrillés sur leurs cibles et le corps parcouru de décharges électriques, les joueurs oscillent perversement entre douleur et jouissance. Plus que tous les autres héros, James BOND offre le compromis idéal entre la réalité et le rêve. Si



RVICE
A MAJESTE





tout le monde ne s'imagine pas naturellement au bout d'une liane en train de s'égosiller dans les feuillages, beaucoup endosseraient sans gêne le smoking de BOND au volant d'une Chrysler Grand Prix en route vers Acapulco. Qui n'a pas rêvé de passer sa vie dans les casinos à dépenser des millions aux bras de créatures de rêve ? Qui n'a pas rêvé d'être cette créature de rêve et de jouer le repos du guerrier dans les bras de l'espion le plus célèbre du monde ? Avant de devenir un genre cinématographique à lui tout seul, James BOND est né sur le papier de l'imagination d'un auteur anglais, Ian Flemming.

ESPION DE PAPIER

L'auteur parle de son personnage dans une interview donnée à *Playboy* en 1964. Sans illusion sur la profondeur de sa créature, James BOND a selon lui "peu de qualités visibles sinon son patriotisme et son courage, qui ne sont probablement pas des qualités. Il est peu cultivé, il n'est pas très intéressant au point de vue social. C'est un homme qui ne compte pas, un instrument brutal entre les mains du gouvernement." Autant pour le mythe, qui n'en est visiblement pas un pour l'écrivain. Il est vrai que, dans les romans, BOND est froid, carré et entièrement dénué de la distance ironique qui fait tout le charme de James à l'écran. Enfin, aussi incroyable que cela puisse paraître, il est dans sa première mission, *Casino royal*, furieux d'avoir une femme pour partenaire. "Ces idiotes qui pensent pouvoir faire le travail d'un homme, pourquoi ne restent-elles pas à la maison, à s'adonner aux chiffons et aux cancans, pour laisser les affaires d'hommes aux hommes." Une sympathique et subtile profession de foi, s'il en est. Ian Lancaster Flemming, 1908-1964, est tour à tour agent de change, correspondant du London Time à Moscou, puis bras droit du grand patron du Service secret de la marine, John Henry Goddfrey, qui inspirera le personage de M. Les 14 romans de la saga James BOND, écrits de 1953 à 1967, ont tous été adaptés à l'écran.



BOND, MY NAME IS BOND

Richard Burton, Trevor Howard et James Mason seront pressentis pour incarner James BOND à l'écran, mais c'est finalement un acteur inconnu de 31 ans qui enlèvera le gros lot pour devenir l'agent secret le plus célèbre du monde. Sean Connery donne au héros sa décontraction, son aisance et sa désinvolture. Il interprétera BOND dans les films suivants :

-1962, *Dr NO*,
-1963, *Bons Baisers de Russie*,
-1964, *Goldfinger*,
-1965, *Opération tonnerre*,
-1966, *On ne vit que deux fois*,
-1983, *Jamais plus jamais*, remake d'*Opération tonnerre*.

Tout aussi ironique mais beaucoup moins sexy (les avis divergent sur ce point), Roger Moore a moins de charisme que son prédécesseur. Dans les derniers épisodes, l'âge venant, il est aussi empâté que Tarzan /Weissmuller sur le retour. Son tour de taille rend alors de moins en moins crédibles les galipettes sportives et amoureuses du héros, devenu aussi adipeux qu'une guimauve, aussi excitant qu'une serpillière. A son palmarès figurent :

-1973, *Vivre et laisser mourir*,
-1974, *l'Homme au pistolet d'or*,
-1977, *l'Espion qui m'aimait*,
-1979, *Moonraker*,
-1982, *Rien que pour vos yeux*,
-1983, *Octopussy*,
-1985, *Dangeureusement vôtre*.

Les conquêtes du héros ne prennent, elles, aucune ride puisque les "plus belles filles du monde " continuent à enrichir le cheptel des BOND girls, d'Ursula Andress à Murielle D'abo, de Barbara Bach à Grace Jones, de Claudine Oger à Kim Bassinger et Carole Bouquet.
Enfin, parmi les outsiders, citons Georges Lazeby, qui fait une fugitive apparition dans l'histoire des James BOND dans *Au service secret de Sa Majesté*, en 1969. Thimothy Dalton prend la relève dans *Tuer n'est pas jouer* ; sera- t-il à la hauteur? Seul pastiche à s'attaquer au mythe, *Casino royal* dédouble le héros en Sir James BOND joué par David Niven et Jimmy BOND, le méchant, interprété par Woody Allen.

MICRO BOBO

Il n'y a rien à dire sur les adaptations calamiteuses de "Dangeureusement vôtre" et de "Tuer n'est pas jouer" sur CPC. D'ailleurs nous n'en dirons rien...

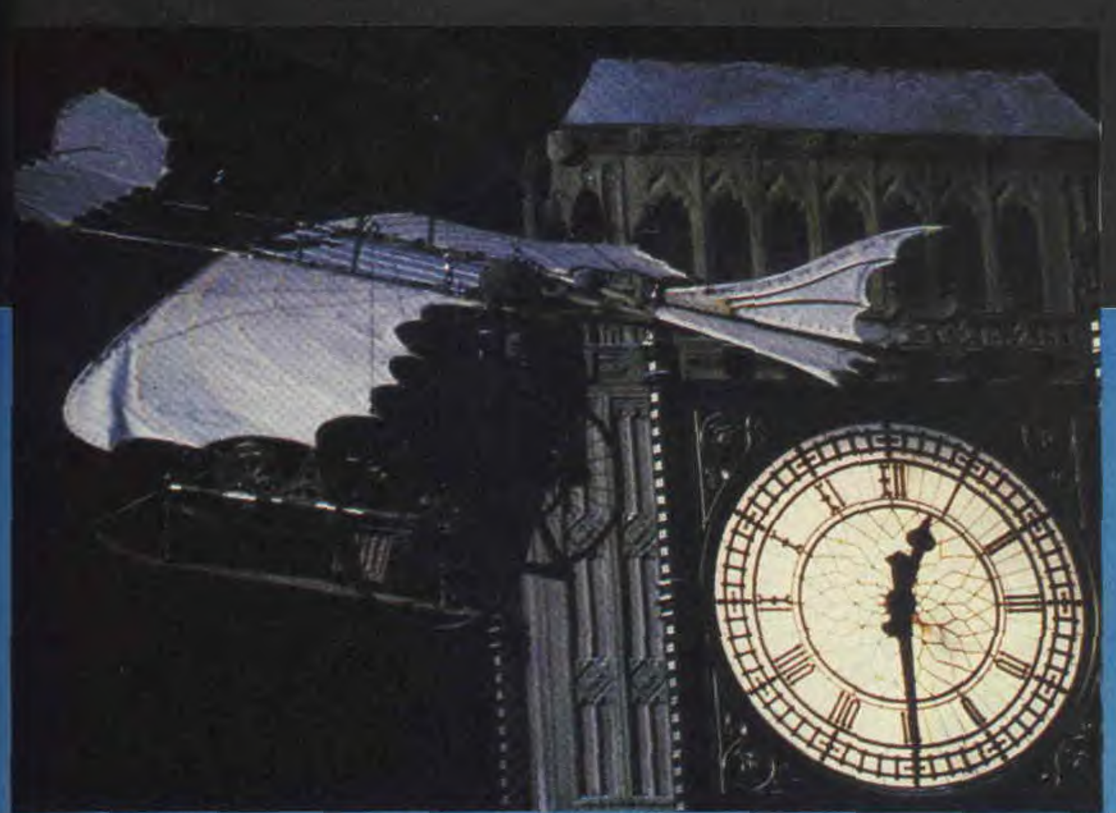




THE MASTER

Les autres sont beaux, forts, grands et intelligents. Sherlock HOLMES est seulement intelligent. Il incarne le triomphe de la raison sur la passion et fascine plus qu'il ne séduit. La logique a ses limites que la raison ignore...

Entre une banale rencontre, un matin de 1878, dans un laboratoire londonien et les premières pages de *Une étude en rouge* était né un des couples les plus célèbres de l'histoire : Sherlock HOLMES et le docteur Watson. Une pipe, une loupe, un chapeau et une phrase, "élementaire mon cher Watson", quelques traits suffisent à brosser le portrait du détective qui allait devenir rapidement le maître du mystère. Lorsqu'il imagine son héros, Conan Doyle plonge dans sa mémoire. "Je songeais à mon ancien professeur Bell, à sa face d'aigle, à ses procédés bizarres, à sa façon étrange d'observer les détails. Je choisis Sherrington HOLMES puis Sherlock HOLMES ; ne pouvant narrer lui-même ses exploits, il devait avoir un camarade assez neutre pour lui servir de repoussoir, instruit, homme d'action, capable à la fois de l'assister dans





ses entreprises et de les raconter. A cet homme sans *éclat il fallait un nom gris et tranquille,* Watson ferait l'affaire."

ELEMENTAIRE MAIS COMPLEXE

Sherlock HOLMES, génie de l'observation "précise et systématique", prophète de l'analyse et de la déduction, sait sur un simple coup d'oeil que Watson revient d'Afghanistan car ce dernier est bronzé, blessé, sa mine est hagarde et ses manières dévoilent le médecin militaire. "Où un médecin de l'armée anglaise aurait-il pu être blessé et subir tant de déboires ? En Afghanistan naturellement." Tout *est toujours naturel ou évident pour Sherlock.* L'effort n'appartient pas au répertoire des héros. Il peut reconstruire une promenade de Watson aux strates de boues qui maculent ses bottes et se repérer dans sa bibliothèque à la couche de poussière qui recouvre les dossiers. Le raisonnement est sans faille, logique et imparable. Peut-être trop justement. Le monde de Sherlock HOLMES manque singulièrement de fantaisie, son héros est trop carré, trop froid pour déclencher des passions torrides. Il est le pur produit d'une époque, à la charnière des deux siècles, il symbolise à lui tout seul le positivisme, un monde maîtrisé par le seul effort de la pensée. C'est du moins ce que l'on retient du personnage qui dans les romans va bien au-delà de la simple machine à raisonner. Cocaïnomane par ennui, au grand dam de Watson, Sherlock se mure dans un silence morose pendant des journées entières. Musicien, il improvise des ballades le soir au coin du feu sur son violon. Il est aussi un passionné de chimie, un fin bretteur et un boxeur redoutable. C'est ce qui fait son charme et c'est pourquoi il suscite un tel engouement. Conan Doyle consacre quatre romans au maître : *Une étude en rouge, le Signe des quatre, la Vallée de la peur,* et *le Chien des Baskerville* ; et cinq recueils de nouvelles truffés de Sherlockmitos, selon l'expression espagnole : *les Aventures de Sherlock Holmes, les Mémoires de Sherlock Holmes, le Retour de Sherlock Holmes, les Archives de Sherlock Holmes et le Dernier Coup d'archet de Sherlock Holmes.*

SHERLOCKMANIA

Le succès du héros est foudroyant dès l'origine, tant et si bien que lorsque Conan Doyle décide de le faire mourir lors d'un ultime duel avec son ennemi Moriarty au pied des chutes de Reischenfall, en *Suisse, l'Empire britannique est en émoi. Les Lon*doniens portent des brassards noirs en signe de deuil. Et Conan Doyle, enchaîné à sa créature (trop manichéenne à son goût), est contraint de la ressusciter. Pour beaucoup, Sherlock HOLMES existe en chair et en os. Certains prétendent même que Conan Doyle est un imposteur qui aurait volé les manuscrits de Watson. L'écrivain reçoit continuellement des lettres faisant appel à la perspicacité de HOLMES, des vieilles dames se proposent d l'accueillir pour sa retraite. Spielberg lui invente un passé dans *le Secret de la pyramide,* Walt Disney le pastiche en souris dans *Basil, le détective privé.* Les érudits "holmésiens" passent au crible le moindre détail des romans et se disputent sur les dates de la blessure de Watson en Inde, ou sur l'emplacement réel du 221 Baker Street qui, horreur, n'existe plus dans la rue. Les associations de détectives célèbrent la pensée du maître au sein de la Sherlock Holmes Society of London, ou les Baker Street Irregular. Sherlock HOLMES sera aussi le premier détective à l'écran puisqu'il apparaît dès 1903 dans les salles obscures. Depuis, des kyrielles de réalisateurs s'en sont emparés. *Le Chien des Baskerville, seul,* a engendré plus d'une dizaine de films. Il restera dans l'histoire du cinéma sous les traits de Basil Rathbone et de Peter Cushing, voire de Peter Sellers à travers les exploits loufoques de la Panthère rose.



BASIL DETECTIVE PRIVE

Dans l'histoire de la micro, le double rongeur vole la gloire au maître. *Là où Sherlock HOLMES* s'enfermait des heures pour méditer, Basil parcourt inlassablement les sous-sols de la capitale. La collecte d'indices a pris le pas sur l'analyse, l'action sur la réflexion. Il scrute les poubelles à la loupe, récolte des croûtes de fromage, sa cocaïne à lui, et s'arme de pièges à souris. Sautillant mais quelque peu simpliste ou, plutôt, élémentaire, cher Dawson.





RAMBO ET CON A LA FOIS

Superhéros ou supernul, RAMBO est trop simple pour réellement déchaîner les passions ou la polémique. Dieu des salles de musculation, héros des stands de tir et revanche des vétérans du Vietnam.

"Ecoutez attentivement, vous allez transmettre un message à la ville. Dans cinq minutes il sera 21 heures ; à partir de cette heure, Central Park est à moi. Toute personne qui se retrouvera à l'intérieur du parc après 21 heures sera en danger de mort. Je possède un armement redoutable, je suis un spécialiste de la guérilla, je suis prêt à combattre n'importe quel type d'ennemi. Central Park est à moi et à moi seulement." Ainsi débute *Central Park*, le roman de Stephen Peters qui donnera naissance à un des mythes les plus ravageurs des années 1980, RAMBO, et surtout à un des titres les plus savoureux de *Libération*, *Rambo et con à la fois*.

RAMBO est à la fois un superhéros et une masse hébétée de muscles, un modèle et un repoussoir. Superhéros car il incarne le révolté qui poursuit son combat envers et contre tous dans un idéal d'indépendance et de franc-tireur. Harry, dans *Central Park*, lance, seul, un défi à l'ensemble de la police new-yorkaise. John RAMBO, dans sa première mouture, se mesure en solo avec la flicaille d'une bourgade de l'Amérique profonde. Seuls ses anciens compagnons de bataille sont à même de le comprendre et donc de le combattre. L'armée new-yorkaise engage des vétérans, la petite ville appelle l'ancien instructeur du Béret vert. Mais RAMBO, c'est aussi Stallone et son œil bovin, un bloc sans surprise et sans voix, trop caricatural pour faire vraiment rêver. Le film aura retenu l'incapacité à communiquer du personnage, interprété avec brio par Stallone qui comme à son habitude fait jouer ses cordes vocales toutes les vingt minutes.

Dans le second épisode, on s'éloigne résolument du roman pour retrouver RAMBO au Vietnam, à la recherche de soldats prisonniers. *Rambo II* fait exploser tous les scores de recettes au box office et réconcilie l'Amérique avec son passé. On a suffisamment glosé sur cette revanche cinématographique, sur Reagan/Rambo, RAMBO lavant l'Amérique de sa honte. Peu importe, le succès de RAMBO est ailleurs, du côté de l'action, de Stallone et de ses charmes mammaires, durement concurrencés par Arnold Schwarzenegger il est vrai. Aura-t-il sa place au panthéon des héros ? Rien n'est moins sûr. Comme l'affirme un lecteur, RAMBO en fait trop ou trop peu. Il reste trop marqué par son époque pour prétendre à la stature et à l'universalité d'un Zorro, d'un Tarzan ou d'un Superman. Héros des années 1980, oublié demain.



RAMBO MICRO

La partie la plus réussie du soft est la présentation qui déroule, à l'instar du film, la liste des soldats morts au Vietnam, sur fond de musique digitalisée du plus bel effet. Passé le générique, on se retrouve en pleine jungle, mitraillette au poing. Je tire, j'avance... L'esprit y est, le héros micro est en tout point fidèle à son modèle, simple, efficace et prêt à bouffer du Jaune jusqu'à en faire exploser les scores. On reconnaît RAMBO à son bandana sur le front et à la cartouchière qui lui barre le torse. O.K., c'est bien lui. S'identifie qui veut.

RONBO





Indiana Jones/ Harisson Ford est le seul vrai héros des années 80. Plus complet que Conan, plus intelligent que Rambo, il synthétise l'homme parfait. Le baroudeur étincelant répond au maître de faculté cultivé et tous deux concourent au charme inimitable du personnage.



"INDY, I LOVE YOU"

Indiana JONES ne serait rien sans Harisson Ford, et Harisson Ford, moins séduisant s'il n'avait incarné Indiana JONES. Comment imaginer une seule seconde le personnage sous les traits d'un autre acteur ? Indy est beau, fort, sensuel, intelligent... (soupir)... irrésistible. Il a l'envergure d'un Zorro ou d'un Superman mais, contrairement à ces modèles, il excelle aux deux pôles de sa personnalité. L'aventurier, le chercheur d'or des débuts se révèle être également un homme de culture accompli. Une créature de rêve. D'ailleurs les femmes ne s'y trompent pas puiqu'elles succombent toutes à ses charmes. Lorsqu'il enseigne l'histoire de l'archéologie, il fascine un amphithéâtre d'étudiantes subjuguées. Lorsqu'il apparaît en ombre chinoise sur le mur de la taverne népalaise, Marion Ravenwood, l'amour de sa jeunesse, résiste un temps pour mieux se jeter dans ses bras ensuite. Il ne vit que pour sa passion et il la vit pleinement. Il se bat pour ce qu'il aime et il aime l'archéologie plus que tout. Le reste est accessoire. Marion meurt consumée, dévoilant ainsi la faiblesse du héros qui laisse parler son coeur et noie son chagrin dans l'alcool. Oui, mais lorqu'il la retrouve vivante dans les sables du désert, passé le choc de l'émotion, il l'abandonne pieds et poings liés à la merci du sadisme des nazis. Sa libération pourrait éveiller l'attention, or Indiana poursuit un but, retrouver l'arche et rien ne le fera dévier de sa route.

"Des hommes tueront pour l'arche, l'arche est une ligne directe avec Dieu." A ce héros parfait, il fallait une destinée hors du commun. Spielberg s'attaque alors à un des plus grands mythes de l'histoire. Il nous transporte au berceau de notre civilisation, dans le pays élu des dieux, l'Egypte, et ressuscite un mystère aux dimensions mythiques. L'Arche d'Alliance brille dans les yeux du héros lorqu'il retrace son épopée : "L'Arche perdue contenait les Dix Commandements que Moïse a apportés au mont d'Horebh. Ces tables de la loi se brisèrent et les Hébreux en rassemblèrent les morceaux dans une Arche. Elle serait enfouie dans le puits des âmes à Tanis. Personne ne sait où se trouve cette ville. Il y a trois mille ans que l'homme poursuit sa trace. L'Arche est le feu, la foudre, le pouvoir de Dieu. Celui qui la détient possède le monde." Cet homme, ce sera Indiana. La démesure de la tâche n'a d'égal que la déception qui attend le héros à la fin. L'Arche profanée laisse entrevoir l'espace d'une seconde la mesure de sa puissance dans une scène à faire rougir de honte Cecil B De Mille pour finir piteusement archivé sous le matricule 990673 dans l'anonymat inquiétant des hangars de l'armée. Le génie du film est qu'à aucun moment il ne cède à la raison ou ne s'abandonne au crédible. L'histoire est totalement irréaliste, parfaitement improbable et pourrait être idiote si elle n'était magique.



L'ETOFFE DES CLASSIQUES

Les hommes avaient perdu le secret. Bridés par une imagination confinée aux frontières du réel, du plausible et de l'explicable, les réalisateurs ne savaient plus susciter le rêve. L'aventure avait émigré dans l'espace du côté de la science-fiction ou dans les carnages guerriers au cœur des conflits politiques. L'esprit de Tintin avait cessé de souffler sur le cinéma. Spielberg, avec les *Aventuriers de l'Arche perdue* réinvente la démesure. Il renoue avec une tradition longtemps oubliée. Les aventures n'ont pas besoin d'être crédibles pour que l'on y croie. Indiana est un héros donc il s'en tire toujours. Il déplace des blocs de 5 tonnes, éloigne une mer d'aspics à la flamme vacillante d'une torche, émerge superficiellement mouillé après trois semaines d'immersion complète agrippé à la coque d'un sous-marin. Et cela marche, la magie opère. Le film soutient le rythme deux heures durant et laisse le spectateur épuisé et ravi. En ces deux heures il a tout vu, tout vécu. L'exploration à la machette d'une jungle inhospitalière, le rodéo western dans la sierra, la lutte contre les nazis pervers et la découverte du secret des dieux. Le film est parfait dans son genre. Spielberg a su imposer une légende en un seul film devenu depuis un classique. Le succès d'Indiana JONES se mesure à la vague des imitations qui lui ont succédé : *A la poursuite du diamant vert, Alan Quatermain et les mines du roi Salomon*, les *Aventures de Jack Bur-*

RETOUR GRANDE AVENTURE

ton ou encore *Crocodile Dundee* ne sont que des sous-produits de l'original, toujours imité mais jamais vraiment égalé. Enfin, signe ultime de réussite, le film, le héros et l'acteur sont indiciblement liés dans notre imaginaire. Un pur chef-d'oeuvre, un vrai héros.

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

D'abord mis en scène sur arcades, le logiciel repris par Ocean sur Amstrad a eu les honneurs de la rubrique Poubelle dans le dernier numéro. Le scénario reprend des séquences du second film montées en scène d'action comme la course-poursuite en wagonnets dans la mine, au second tableau. Que reste-t-il du héros ? Rien, les développeurs ont même raté la digitalisation d'Harisson Ford qui habille la page de présentation. A l'écran, le Sprite pataud semble affublé d'une combinaison de spationaute et chaussé de moonboots. Une espèce de docteur Spock coiffé du chapeau de Joss Randal. Indiana méritait mieux.

9 KIDS HELD CAPTIVE INDY

D



RIPLEY : LE REVE ELECTRIQUE

TUUIITT !!! TUUIITT !!! TUUIITT !!! La sirène des caissons cybernétiques résonne dans le silence imposant du grand vide galactique. Un à un les membres de l'équipage du Nostromo s'éveillent de leur léthargie. Mais la première à se lever s'appelle RIPLEY. Elle est presque nue, vêtue d'une petite culotte blanche et d'un tee-shirt moulant. RIPLEY vient d'apparaître, elle est déjà une star ...



Autour d'une table où il se restaure, l'équipage du transporteur fait le point sur ce qui vient de lui arriver : Maman, l'ordinateur de bord qui pilotait le Nostromo pendant la phase d'hibernation, a modifié les données du plan de vol pour détourner le vaisseau de sa course initiale, afin de le conduire vers une petite planète inconnue qui émet un étrange signal de détresse...

Le cauchemar va commencer... Seule RIPLEY survivra. Calme et efficace face aux dangers, elle sait analyser la situation et s'adapter avec intelligence aux différentes phases de l'évolution du monstre qui a investi les soutes du Nostromo. Moins confiante dans la supériorité des armes sophistiquées avec lesquelles ses compagnons comptent anéantir l'intrus, elle va se servir de la ruse et ne comptera que sur sa propre énergie pour sauver sa vie... Et lorsque le monstre catapulté dans le vide interstellaire se raccroche, du bout de ses longues mains griffues, aux réacteurs de la capsule de survie, elle trouve immédiatement la seule solution réaliste : remettre toute la puissance des moteurs nucléaires pour qu'ils entraînent dans une vague de chaleur incandescente le monstre enfin vaincu...

CHERCHEZ LA FEMME

Essayez vous-même, interrogez votre entourage. Osez poser la question : "Quelles sont vos héroïnes préférées ?" Silence, un ange (assexué par définition) passe. Rien ne vient... Dans le panthéon des héros ça manque terriblement de femmes... Serait-ce parce que tous les héros ont été créés par des hommes ? Les femmes auraient-elles moins besoin de sublimer leur image ? Ou bien le grand public n'est-il pas encore prêt à imaginer qu'une femme puisse sortir de son rôle ancestral de mère et d'épouse ? Autant de questions auxquelles il n'est pas encore temps de répondre. Il reste que le personnage de RIPLEY, même s'il n'atteint pas la stature des grands héros mythiques tels que Superman ou James Bond, trace en filigrane le portrait futur d'une héroïne incarnant l'éternel féminin.

REFAIS-LE MOI, RIPLEY

Le souvenir de votre dernière rencontre avec l'alien est encore profondément ancré dans votre mémoire et hante vos cauchemars les plus horribles. Pourtant, lorsque qu'on vous propose une nouvelle mission, vous savez que vous, Ripley, êtes la seule personne au monde à pouvoir la remplir avec succès. Mais avant de réussir à débarrasser la galaxie du monstre, vous devrez passer avec succès 6 épreuves de plus en plus difficiles qui vous conduiront à l'affrontement final avec l'infâme reine. Le soft d'Electric Dream, bien qu'original dans sa conception, souffre de quelques faiblesses tant au niveau de la réalisation graphique que de la jouabilité. Il n'en reste pas moins un jeu de bonne qualité, grâce auquel vous replongerez avec délices dans l'univers infernal d'Alien.



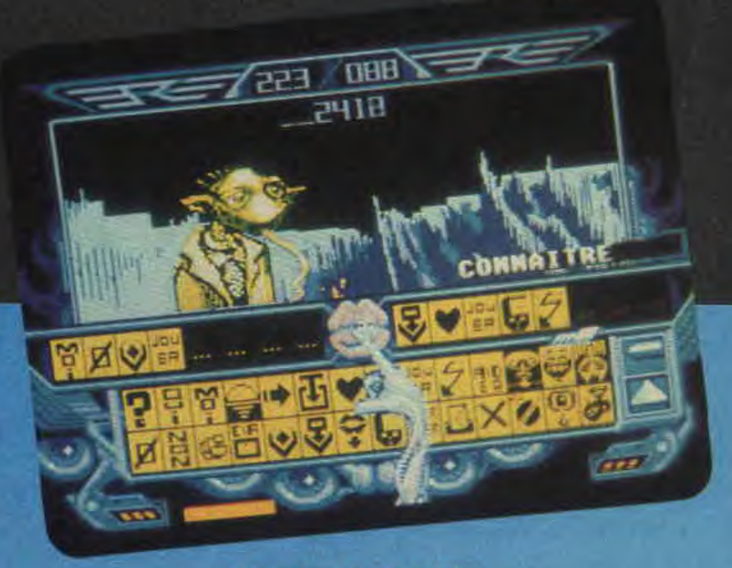
MICRO-HEROS...

Littérature, cinéma, télévision et bande dessinée ont engendré, chacun suivant leur spécificité, des types de héros qui, au fil des années, sont passés de l'un à l'autre de ces médias avec plus ou moins de réussite. Cette qualité à faire naître une légende populaire, le héros est la preuve que ces moyens d'expression sont désormais profondément ancrés dans notre société. Au terme de ce dossier, il nous a semblé intéressant de savoir si la micro-informatique, non contente de s'inspirer de personnages célèbres créés par d'autres supports, était elle aussi capable d'inventer ses propres héros susceptibles de connaître une popularité égale à celle de leurs prédécesseurs. Voici notre sélection.



D

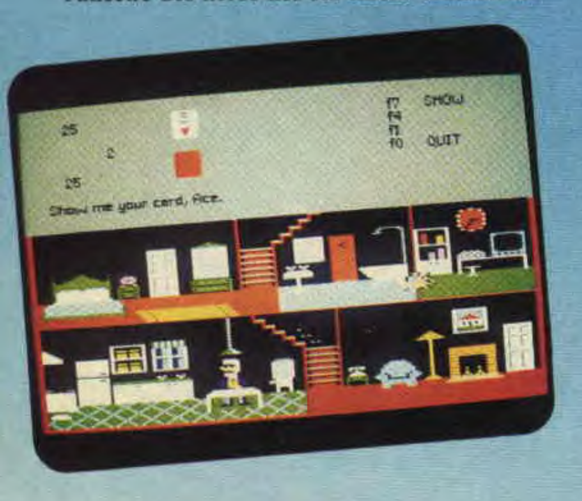
MICRO-HEROS...



LCP : LITTLE COMPUTER PEOPLE

Le mien s'appelle TED, il a des cheveux blancs, une superbe paire de lunettes noires et un petit chien marron. Le LITTLE COMPUTER PEOPLE est un petit personnage qui hante votre CPC. Tout son charme est dans sa personnalité et son incroyable indépendance. On ne joue pas vraiment avec son LCP, on le regarde vivre, faire sa gymnastique, danser, aller aux toilettes, téléphoner, regarder la télé, jouer sur son micro ou se faire gratter la tête quand il est dans le fauteuil de son salon. Mais ce qu'il apprécie le plus, enfin le mien, TED, car chaque LCP est différent, c'est de jouer au poker contre moi. Mais moi, ce que je préfère, c'est quand TED se décide à m'écrire une lettre. Il va chercher une feuille de papier dans son bureau, s'installe devant sa machine à écrire et m'envoie un petit mot gentil.

Certes, le LCP est un personnage qui ne sortira jamais de l'écran de votre CPC, mais il peut être considéré, du fait de son étonnante vitalité, comme l'ancêtre des héros nés sur micro-ordinateur.



CRASH GARRETT

En voilà un qui est beau ! Un vrai de vrai ! Un dur à cuire qui ne se laisse pas avoir facilement. CRASH GARRETT est l'archétype du héros d'aventures, un subtil croisement entre Indiana Jones et Mike Hammer. Détective privé et pilote d'avion, CRASH, coiffé de son casque d'aviateur et doué d'un humour corrosif, évolue dans un univers peuplé de créatures de rêve, de nazis immondes et d'imprésarios véreux (pour en savoir plus sur le soft, allez lire le test pages 20 et 21). En créant le personnage de CRASH GARRETT, Patrick Dublanchet et Yohan Robson ont réussi à lui donner une personnalité attachante et un charisme qui lui confèrent sans aucun doute la stature d'un véritable héros. Sans vouloir trahir un secret, il semblerait bien qu'une suite des aventures de CRASH GARRETT soit prévue en bandes dessinées. Si ce projet arrivait à terme, CRASH serait le premier exemple de personnage né de la micro-informatique à être adapté par un autre média. Affaire à suivre...



BILLY LA BANLIEUE

- "Mais qu'est-ce qui fait qu'un petit rockeur de banlieue, qui se balade sur l'écran de mon CPC, puisse devenir un héros ?", demande le lecteur incrédule.
- "Attends un peu mon gars, gare ta Mobylette, enlève ton Perfecto et viens boire un coup, je m'en va t'expliquer tout ça.

Tu vois, dans les autres jeux, on te dépeint un univers irréaliste et dangereux, un monde déshumanisé, enfin quoi... sans êtres humains si tu comprends mieux. Eh ben BILLY, c'est exactement le contraire. Le petit rockeur, comme tu l'appelles, c'est la synthèse de plusieurs personnages qui existent dans la vie de tous les jours : BILLY, c'est à la fois le zonard des grandes banlieues, le frappeur fou des faubourgs et le fana de jeux vidéo. Un héros, c'est un peu ça : le mélange réussi des principaux traits de caractère de différents styles de personnes. C'est aussi simple que ça... Alors, t'as pigé ?
- Ouais... tu sais que tu arrives à m'étonner, toi, des fois..."



HARRY ET HARRY

La revanche des mauvais, des nuls. C'est vrai après tout, pourquoi ne parler que des beaux, grands et généreux. Eux, ils sont fourbes, bêtes et incapables, des Dupont et Dupont échappés de l'univers de Tintin et parachutés dans le plus noir des polars. Ils ont surtout des trognes de gueules cassées calquées sur le physique de Walter. A quoi reconnaîtrait-on les héros si on tuait tous les affreux ?



CAPTAIN BLOOD

Il arrive, il est là, attention les yeux, Captain Blood poursuit sa régénération sur CPC. Une des plus grandes épopées du siècle se déroule en ce moment sur les ordinateurs. Les extraterrestres sont arrivés là où on les attendait le moins : au cœur des microprocesseurs. Pour les combattre sur leur terrain, il faut créer la réponse informatique à cette menace : Blood. Sauveur, il le sera peut-être, beau, il l'a été, mais pour le moment c'est un vieillard dégénéré, vaincu par une attaque de Pac Man et de Space Invaders, qui parcourt la voie lactée à la recherche de ses clones et de son fluide vital. A l'image des plus grands mythes, le premier épisode ne retrace que la genèse du personnage ou plutôt sa renaissance. Il faudra attendre la suite pour connaître la destinée et le visage du héros en puissance. Bandes dessinées, roman et nouvelles aventures informatiques sont en préparation. Captain Blood is here to stay.

CRAFTON

Il a pas l'air comme ça, ce schtroumph androïde, ce petit bonhomme de rien du tout flanqué d'un podocéphale jaune, lointain cousin du Woodstock de Snoopy : eh bien c'est un des héros les plus célèbres de la micro, acclamé par les Rosbifs et reconnu des deux côtés de l'Atlantique. D'ailleurs, il a tout du superman. Mandaté par le conseil de Xul 3 pour récupérer l'ordinateur central de contrôle galactique, il part seul pour sauver sa terre. Petit sur l'écran mais grand dans l'âme, il pallie la faiblesse des humains irresponsables qui ont déclenché la guerre. Il est surtout le premier surhomme informatique. Pourquoi ? Parce qu'avant lui les sprites se baladaient dans des univers soignés mais inertes ; incapables d'intervenir sur le décor, ils ne faisaient que ce qui avait été prévu dans le scénario, ils suivaient une destinée rectiligne et mécanique fixée d'avance. Crafton, non, il peut tout bouger, tout prendre et Xung avec lui. D'ailleurs Xung lui vole souvent la vedette. Drôle, lubrique et indiscipliné, il déroute son créateur et agit même lorsqu'il n'a pas été programmé pour. Avec eux, plus rien ne sera pareil. Il y a un "avant" et un "après" Crafton.

JACK THE NIPPER

Je sais pas si vous êtes comme moi, mais j'ai toujours rêvé de faire des bêtises. Malheureusement il y a toujours quelqu'un pour m'en empêcher. Alors quand j'ai vu que le but du jeu de JACK THE NIPPER était d'être le plus méchant possible, je me suis précipité pour l'acheter. Depuis, JACK est devenu mon héros. Tout ce que je ne peux pas faire comme vacherie dans la journée, c'est JACK qui les fait quand je branche mon CPC. C'est lui qui me venge de tous ceux qui m'obligent à faire ce que je veux pas. Et d'après vous, un héros, c'est quoi d'autre ?...

ON EST TOUS DES HEROS

La fête est finie, la lumière s'allume, la dernière page du livre s'est refermée, le héros s'est évanoui avec son univers. Est-il mort ? Non, il sommeille en chacun de nous, et, plus que tout autre média, la micro-informatique lui donne la faculté de s'épanouir. Pourquoi ? Parce que, pour la première fois, l'interactivité permet au spectateur d'influer sur la fiction. Il n'assiste plus impuissant à une histoire où les jeux sont faits par avance. Projeté dans un autre univers, il est maître de son destin. Il ne doit sa réussite ou son échec qu'à lui-même. Plus d'identification possible, le héros, c'est vous.

Vos doigts se promènent insouciants sur le clavier lorsque soudain l'écran affiche Logon please ? Que se passe-t-il ? Rien, c'est juste le début de *Hacker*, les prémices d'une aventure au cœur d'un système informatique ultraconfidentiel. L'effet est saisissant, vous êtes impliqué dans la guerre des réseaux. Le film se déroule sous vos yeux et vous en êtes l'acteur, mieux que War Games, plus prenant que Starfighter.

Un matin de printemps, vous déambulez désœuvré dans les rues de votre ville, une balade familière et sans surprise, jusqu'à ce que, au hasard d'une rencontre, les griffes de the Pawn se referment sur vous. Et c'est ainsi que, affublé de l'uniforme des années 80, le jean et le Tee Shirt, vous pénétrez un monde de légende, à la découverte de l'univers magique de Kerovnia où vous attendent le gourou, le dragon, le diable et l'insaisissable Kronos.

Ancrés dans la réalité pour mieux s'en échapper par la suite, ces programmes mettent en œuvre une des ficelles les plus classiques du jeu sur micro. Alors tout peut arriver...





NON.. PAS SUR LA TETE ... SI !!

Déjà les Romains, au lieu de se cogner contre les chrétiens, armée contre armée, avaient délégué leurs champions pour se tatanner dans l'arène avec les partisans du Christ. D'accord, j'admets que les champions des deux équipes n'étaient pas tout à fait à égalité puisque les chrétiens étaient attachés et que les lions, eux, ne l'étaient pas...

N'empêche, on leur coupait pas les ongles, aux chrétiens! Et vous savez, le prix d'un vétérinaire dans ce temps-là... Bref, a a changé. Maintenant, on se fout sur la tronche à 11 contre 11, dans un stade de 14x26 cases et pour gagner il faut porter 3 fois le ballon dans l'en-but adverse (touch-down). La première phase de l'affrontement est la constitution d'une équipe. Pour se familiariser avec le jeu, il est conseillé de commencer par une équipe homogène choisie parmi 14 races possibles. Ca va des Elfes noirs aux Gremlinoîdes. Chaque race possède 8 caractéristiques propres notées de 1 à 10. Celles-ci sont le Mouvement (MV), le Combat (CB), le Lancer (LA), la Force (FO), la Résistance (RS), les Blessures (BL), l'Attaque (AT) et le Sang-Froid (SF). Ainsi un Orque peut se déplacer de 4 cases (MV:4), attaque avec un CB de 4 , possède un lancer de 3 (LA:3), une FO pour botter de 3, une RS aux blessures de 4, un nombre de blessures possibles égal à 1, porte une seule attaque par tour (AT:1) et réceptionne les lancers avec un SF égal à 7.

Pour décider qui aura le coup d'envoi, on jette l'arbitre en l'air et on regarde de quel côté tombe la cervelle. L'équipe ayant gagné le toss devient l'équipe active et réalise dans l'ordre les actions suivantes : Mouvement-Lancer-Botte (coup de pied)-Attaque-Placage (Tackle en anglais), et acquiert une Réserve de Mouvements.

Chaque Lancer, Botte, Attaque, Tackle, donne lieu à un jet de dés avec parades éventuelles. En tout il y a 9 tables de résolution qu'on peut avoir en permanence sous les yeux, puisqu'elles figurent sur la dernière page de couverture, avec le résumé d'un tour de jeu, la partie se terminant quand une des deux équipes aura réussi à marquer par 3 fois.

Un tas de petites règles annexes permet de corser cette délicieuse empoignade. L'introduction du joueur vedette, par exemple, qui possède des capacités accrues par rapport à ses petits camarades ou un objet magique, comme les gantelets de saisie qui permettent de ne jamais rater la réception du ballon .(Ou bien de n'importe quel individu qu'on aurait jeté à la place!) Et si vous trouvez encore la sauce un peu fade, vous pouvez jouer une équipe spéciale, les Héros de la mort ou les Malfaisants.

Voici donc un jeu offrant une bonne alternative à Intervilles de Guy Lux, et si quelques petits grincheux soulignent qu'on lance un peu trop les dés dans cette castagne sauvage, tous les autres habitants de la galaxie trouvent cette simulation sportico-guerrière réjouissante et réussie.

J'ajoute que cette conclusion "dentesque" est entièrement sponsorisée par la Guilde des chirurgiens-dentistes !!!

BLOOD BOWL, le Casque sanglant, un jeu Games Workshop édité par Jeux Descartes.

ZONE MORTELLE - Extension N°1 en préparation.

GENRE : wargame et simulation de football américain, plein de sang et d'humour.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 coaches maniant une équipe de 15 joueurs.

MATERIEL : un plateau de jeu en 6 parties représentant un stade. 119 pièces cartonnées (joueurs, ballon, arbitre, marqueur de score). Un bloc de feuilles d'engagement. 2 dés. 1 livret de règles.

DIFFICULTE : très bien dosée. Simplifiant la simulation d'un match réel et introduisant une donnée stratégique et fantastique.

TEMPS DE JEU : de 2 h à 2 nuits ou 2 minutes..., suivant le nombre de survivants !

REGLES : 4/4. Claires, précises, dans un livret de 20 pages agréablement écrit et truffé de petites notes historiques sur le jeu, du genre: "Saviez-vous que..." (voir en bas de page).

RICHESSE : 3/4. Les équipes peuvent être de plus en plus démentes, suivant votre imagination (je vous fais confiance !). De plus, commme dans un jeu de rôle, les équipes victorieuses peuvent resservir et gagnent en expérience.

ORIGINALITE : 3/4. Le thème est simple mais le traitement efficace et drôle. C'est réussi.

PRIX /PRESENTATION : 3/4. 139 F. A ce prix, c'est donné ! Le jeu est agréable à manipuler et rien ne vous empêche de vous procurer des figurines en plomb (de chez Citadel par exemple).

RHAA LOVELY : 3/4. Mon père était boucher à la Villette, c'est normal que ce jeu m'interpelle quelque part...

Note globale : 16/20

Saviez-vous que...

... en accord avec les rites de leur religion, les All-Stars du Chaos doivent faire cuire leur coach et le manger s'ils perdent le match ?

Bien entendu, s'ils gagnent, ils ont le droit de le manger cru...



FAIT DIVERS



HORRIBLE DRAME A LA GARE DE L'EST ! PLUSIEURS JOURNALISTES ENLEVES VERS UNE DESTINATION INCONNUE ! 3 MEURTRES ET DES VIOLENCES DIVERSES DANS UN TRAIN SPECIAL ! BERTRAND BROCARD, DIRECTEUR DE COBRA SOFT, FORTEMENT IMPLIQUE DANS CETTE SOMBRE AFFAIRE...



Dieu, et son incarnation terrestre : Bertrand Brocard

J'ETAIS TRANQUILLE, J'ETAIS PEINARD...

Mes lardons à l'école et ma Ginette au boulot. Je jouais tranquillos à l'Ange de Cristal, mon bureau pas rangé, et une boutanche de bibine dans la main gauche... (tu vois, ici, si ton article était bien fait, le téléphone devrait sonner)... quand, soudain, le téléphone se mit à sonner. "Allô, Ginette, tu sais bien que je n'aime pas être dérangé quand je trav... Ah, c'est toi Brocard, non, je faisais rien de spécial et vendredi non plus. OK! j'attends ta bafouille. Salut !". Quelques jours plus tard, je recevais une mystérieuse missive signée du sinistre M de la Marque Jaune. (Ce serait-y pas un produit de chez Cobra ? Ouais, c'est ! Et les premiers graphismes aperçus sont étonnants de fidélité, aussi bien en rèssemblance qu'en couleurs et ambiance. Brocard, un seul mot, bravo !) (Là, coco, tu devrais indiquer le lieu et l'heure.) Or donc, vendredi à 5 plombes tapantes, je me pointais gare de l'Est, où, surprise et stupéfaction, une demi-douzaine de collègues, dont notre père à tous, notre rédac-chef-chéri-aimé, entouraient le bon Bertrand.

TAPIS ROUGE

"Let's go !", s'exclama B.B. et nous le suivîmes dans la gare, où un train spécial nous attendait. A peine eûmes- nous le temps de poser un pied léger sur le long tapis rouge déployé qu'un loufiat grande classe nous fourrait une flûte de champagne entre les pognes, tandis qu'un autre distribuait les places du train Pullman . (Moi, je verrais bien, ici, un incident qui relancerait le mystère, non ?) Je voulus tremper mes lèvres exsangues dans le liquide pétillant, quand, sèches, deux détonations nous firent sursauter. Mon imper eut alors tout le loisir de se désaltérer car un maladroit me bouscula en hurlant "Police ! Police ! personne ne quitte le quai !". Voilà bien un incident qui relançait le mystère...

ÇA NAGE DANS LE RESINE

La meuf était étendue sur le quai, entourée d'une portée de photographes. Ça flashait en continu comme un 14 juillet. Au bout de 3 minutes, quand même, le commissaire vint charger la viande avec deux infirmiers hilares. (Ici, tu parles de la décoration du train, si, si, je t'assure, ça crée une ambiance, ça !). "Voiture Anatolie", annonait mon carton. Je grimpais pour découvrir des tables fleuries cernées de fauteils confortables, le tout baignant dans une chaude lumière tamisée. La grande classe des wagons Pullman, quoi ! (C'est OK pour l'ambiance ? a va, oui ?) Je posai mes frusques et me dirigeai vers la voiture de tête d'où semblaient venir des rumeurs noyées dans un vieil air de Gershwin : "Summertime, and the living is easy..."

ÇA DEMARRE DANS LE CHAMPAGNE

Dans la voiture du fond, un pianiste égrenait de la nostalgie sirupeuse au milieu d'une foule bruyante et méfiante, masticante cacahuètes et picolante champagne. Bertrand sortit un bifton et nous régala d'une tournée. Mon fute se désaltéra à son tour, car c'est à ce moment que le train s'ébranla... Ma Ginette, où vais-je, où erre-je , et quand est-ce qu'on mange ? Le commissaire ne me laissa point me morfondre dans ces considérations ontologiques, puisqu'il prit la parole et déclara : " Messieurs, mesdames, vous vous êtes certainement aperçu qu'un meurtre a été commis sur le quai de la gare. Mon collègue et moi allons passer auprès de chacun d'entre vous pour recueillir vos témoignages afin d'aider la police dans cette lourde tâche qui est de démasquer l'assasin. Sachez que le meurtrier est forcément parmi nous et qu'il a peut-être des complices. Merci de votre compréhension. Veuillez regagner vos places, s'il vous plaît."



Y'en a des qui siestent n'importe où

Couvres-toi, tu vas attrapper froid !

Des indices ? Oui ! les pieds... sont ceux du chef !...

ÇA CONTINUE DANS LE MOUSSEUX

On a roulé comme ça pendant quelques siècles, le temps pour Brocard de tirer les bacchantes du serveur (Eh ! Vous avez vu, c'est un vrai !), et de se faire un tantinet bousculer par les flics, vu que ces gens ont l'humeur suceptible, surtout quand on les traite de peaux de vache ! (Bien, bien, insiste sur les bavures de la police, ça plaît toujours, ça !). Intenable le Brocard ! Même avec les menottes fallait encore qu'il la ramène ! Enfin, on s'est posé à Epernay. Un petit train nous attendait pour visiter les caves : 35 mètres de fond, des kilomètres de galeries, des milliers de bouteilles de champe, et une petite réception au bout avec encore quelques flûtes à siffler. Bon, c'était sympa, la bibine était de bonne qualité, mais j'avais rien dans le buffet depuis ce midi et la cafetière commençait à me tourner. Une nénette, un peu partie, a d'ailleurs commencé à faire un petit scandale éthylique pendant qu'une espèce de Miss Marple posait des questions à tout le monde. Bref y avait de l'ambiance et, comme une sauce blanche, le mystère s'épaississait...

ÇA PERDURE DANS LE PETILLANT

On est remontés dans le train, et, tout en dégustant une salade Belle Epoque au foie gras, on a pu s'arroser la glotte avec un bon bourgogne aligoté. Les inspecteurs, inlassables, passaient de table en table en montrant des Polaroïd du mort, le carnet d'adresses d'icelui, en posant un tas de questions vachement intelligentes, mais le brouilly aidant, j'avais du mal à me concentrer vraiment. (Et Brocard, dans tout ça ? Y fait plus rien Brocard, tu devrais le surveiller, Brocard...) J'ai même trouvé ça normal que Bertrand il renverse son verre sur le plan que montrait le commissaire, et qu'apparaissent alors deux villes entourées de rouge entre l'Angleterre et la France ! Juste sur les 2 villes que doit relier le prochain tunnel sous la Manche !!! Au plateau de fromages suivi de près par l'omelette flambée, il y avait un cadavre de plus dans la soute à bagages. Un genre clown qu'aurait arrêté définitivement son cirque. Chabada, chabada, j'avais plutôt l'humeur joyeuse quand, vers minuit, le train est re-arrivé gare de l'Est et j'ai à peine entendu la cavalcade et les deux coups de pétards. Résultat : encore 2 viandes froides en sandwich-dessert, en train de faire une sieste définitive sur le bitume glacé du quai... Dans un petit salon tout proche, Bertrand, pendant que j'égarais les miennes, nous livra enfin les clefs du mystère . Tout ça, c'était rien qu'un scénario préparé à l'avance, une histoire d'agents secrets jouée par une troupe de comédiens, une dizaine en tout, déguisés en voyageurs.



T'en as plus que pour 5 min, mon vieux !!

La première victime était un agent double ayant volé les plans du futur tunnel "Under the Channel" pour les vendre à un réseau de terroristes international. Ceux-ci auraient caché des charges explosives un peu partout, puis auraient menacé d'ensevelir le tunnel et tous les voyageurs sous les eaux. (A propos, un grand verre de Vichy frais, si vous aviez...)

ET DIEU, JE VEUX DIRE, BROCARD DANS TOUT ÇA ?

Oui, le Brocard, ousqu'il intervient le Brocard ? Deux fois qu'il intervient, le malin : une première en fournissant des scénarios à qui voudra bien les acheter, et secondement par l'intermédiaire de la societé Hitech Production en proposant (bientôt) des soirées "live" (murder parties, jeux de rôle grandeur nature) à qui voudra y participer. De plus le prochain soft de chez Cobra s'appellera Meurtres à Venise, et il faudra empêcher quelques malfaisants de plonger Venise sous les eaux . (Même de la Badoit, si vous n'avez pas de Vichy...) Bon, à 2 plombes passées, j'ai bien rigolé, mais faudrait songer à trouver un fiacre pour se rentrer.

BAH, GINETTE, OU T'ES ??

Je me suis posé at home vers les 3 heures, Brocard nous ayant offert un dernier cognac pour marquer le coup. Au bout d'une demi-plombe je trouvais plus mes clefs, je me suis décidé à sonner et c'est en levant un de mes euh... cinq, ouais, il m'en restait encore cinq des doigts à ma main droite, que j'ai vu un mot sur la porte: " As-tu oublié, chéri, qu'on avait ce soir à dîner mes parents, qui viennent de Hongrie et qui ne restent que quelques heures à Paris ? Mais ce n'est pas grave, ils sont repartis, très contents de t'avoir rencontré. Tiens, je m'aperçois qu'on n'a plus de feu. Attends-moi, je vais chercher des allumettes. Je reviens dans une ou deux dizaines d'années." Mais, Ginette, pourquoi tu fais ça, on a une cuisine équipée tout électrique et t'as arrêté de fumer depuis 6 mois, qu'est-ce t'as besoin d'allumettes ?... (Bon, coco, euh... t'arrêtes là, je t'expliquerai un de ces quatre pour Ginette. Bien, tu m'en fais un quart de feuillet de ton truc, vu ? Alors, fissa, file fils et pour une fois... reste sobre !)

BROCARD, JE T'AIME... (MAIS QU'EST-CE QUE J'ECRIS, MOI!?)

Ça roule pour le bon Bertrand : dix milliards de projets cavalent sous son galure. Celui qu'on vient d'entrevoir, Les Ripoux, qui sort en jeu de plateau, le prochain Meurtres à terminer, d'autres projets, que j'ai promis de ne pas dévoiler car les signatures ne sont pas encore sèches, et bien sûr la sortie de La Marque Jaune. Justement, j'ai le regret de dire à tous ceux qui en ont fait un essai complet avant nous qu' y font rien qu'à mentir, pasque la version définitive n'était pas encore dupliquée. D'ailleurs, je viens d'avoir sa secrétaire à Lyon, qui m'a confirmé que c'était des préversions. (Elle a une voix qui ressemble beaucoup à Ginette, celle-là, il m'aurait quand même pas fait ça, le s...) Non, impossible, Brocard, c'est un mec super, c'est mon pote, je l'aime !

L.B.

GLORIA MUNDI !

SIC TRANSIT



"Ainsi va la gloire du monde !"
Je préviens tout de suite : attention MEGA jeu !!! Ceux et celles qui vont acheter SUPREMATIE prennent un grand risque. Ils se préparent de longues nuits d'insomnie troublées de visions agitées! Ils se demanderont, ensuite, avec mélancolie mais avec un drôle d'éclat dans le cristallin : "tu te rappelles comment c'était avant ?" Avant.. SUPREMATIE, bien sûr !

Le thème ? Simplicissime! Devenir le "Maître du Monde". La faon d'y parvenir itou : produire, vendre , attaquer, défendre. Un joueur aura gagné soit quand il aura réussi à mettre en faillite, détruire ou assujettir tous ses adversaires, acquérant ainsi la "suprématie" , soit en étant le plus riche au bout d'un certain nombre de tours de jeu, soit, enfin, quand 12 bombinettes auront éclaté de par la planète. Dans ce dernier cas il sera premier ex aequo parce qu'il aura grillé vif comme tout le monde ! Chaque joueur assure 5 phases de jeu : 2 obligatoires consistant à payer les salaires et les intérêts bancaires, puis à récolter 3 biens possibles : les céréales, le pétrole et le minerai de ses différents pays ; les 3 autres amènent les joueurs à choisir parmi les 5 possibilités suivantes : vendre ses surplus, attaquer, déplacer ses armées et sa flotte, construire de nouvelles armes ou armées, acheter ou prospecter de nouvelles ressources.

Le cours des matières premières est visible par tous les joueurs sur le plateau. Une bonne gestion de ses ressources est une des conditions essentielles de réussite car, comme dit mon concierge, ancien dictateur en fuite, citant Cicéron : "Nervos Belli Pecuniam Infinitam" (le nerf de la guerre, c'est l'argent en quantité illimitée). En d'autres termes : plus t'as de fric, plus t'as d'armées, plus tu castagnes, plus tu gagnes des territoires, et plus t'as... de fric !!!

Les résolutions d'étripage mutuel se font simplement par jet de un à deux dés. La bombe, autre délicieuse alternative, coûte cher. Certes, elle apaise radicalement le mal de dents et autres petits maux courants, mais hélas, il est possible de construire des SAN (Satellites antinucléaires).

Un tas de petites règles annexes est proposé dans la règle de 8 pages et un résumé figure sur les 2 côtés du plateau de jeu.

SUPREMATIE est un wargame économico-diplomatique de grande qualité, alliant simplicité et richesse de mécanismes, avec lequel on n'a pas le temps de s'ennuyer. Cette tendre empoignade se joue de 2 à 6 joueurs. Elle prend néanmoins tout son sel à partir de 3, car des alliances infâmes peuvent alors se créer.

Nul doute que les cyniques, les fourbes, les cruels et les rusés vont découvrir avec SUPREMATIE un lieu rêvé pour mettre en pratique leurs penchants naturels ; quant aux autres, j'y mets ma bombe au feu, pas d'inquiétude, ils apprendront vite !!!

Nikita Stratège.

SUPREMATIE, version française éditée par JEUX DESCARTES
Prix : 249 F.

GENRE : stratégie, économie, diplomatie.
NOMBRE DE JOUEURS : de 2 à 6.
MATERIEL : un plateau de jeu, représentant le monde divisé en 6 superpuissances et en territoires neutres. 60 cartes de ressources, 3 de bombes atomiques et 2 de satellites. 6 cartes de centres de stockage. 6 paquets de pions de couleur (armées et flotte), plus des marqueurs et un stock de champignons nucléaires. Des billets de banques. 4 dés.
DIFFICULTE : facile d'accès, au bout d'une dizaine de minutes, on sait jouer, après il faut toute une vie pour s'en remettre !
TEMPS DE JEU : de 2 heures à 4 nuits, ou 15 minutes, selon la puissance des bombes atomiques !
REGLES : 4/4. 8 pages bien claires et bien faites, faciles à mettre en place, plus un stock de règles additionnelles.
RICHESSE : 4/4. Le jeu est très souple d'emploi et l'arme atomique est loin d'être le moyen le plus efficace pour gagner !
ORIGINALITE : 3/4. On est obligé de comparer avec Diplomacy, le très grand classique. SUPREMATIE n'est pourtant pas un plagiat, il donne des règles plus simples, tout de suite accessibles, en incluant nombre d'innovations, notamment l'aspect économique.
PRIX /PRESENTATION : 3/4. Bon matériel.
RHAA LOVELY : 4/4. J'en suis ému de voir un tel jeu et je peux vous assurer qu'il n'en arrive pas un tous les 10 ans des comme ça!

NOTE GLOBALE: 18/20

